

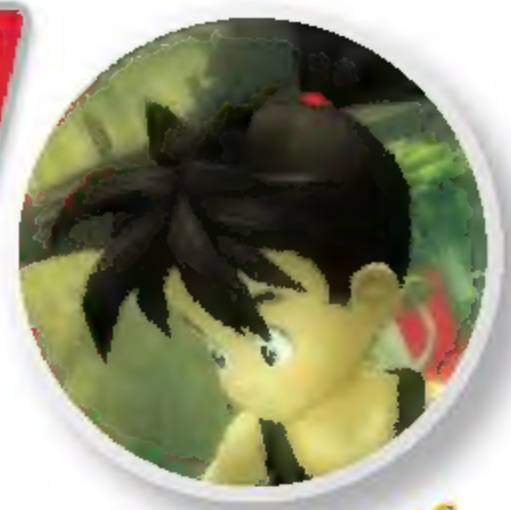
EDIÇÃO DE
COLECCIONADOR

HYPE!



MyGames

Setembro 2007 // N.º 01 // €3 Portugal Continental // €5 revista + DVD WWW.MYGAMES.PT



>> **Blue Dragon**
A nova aventura do pai
de Final Fantasy
>> **Mais de 40 jogos**
apresentados no PC
e consolas



HEAVENLY SWORD

Abram alas para o
blockbuster de Verão
da PlayStation 3

>> Jogos a sério

Os videojogos são cada
vez mais usados para
fins políticos, militares
ou médicos. Quem os
faz, como e porquê, num
artigo exclusivo



ZX SPECTRUM

A NOVA GERAÇÃO!

As máquinas de jogos nunca foram tão poderosas e sofisticadas, mas há cada vez mais gente a pegar em jogos do passado. A Hype! explica porque é que o velho é que está a dar



HYPE!

Uma parceria:
IMPRESA DIGITAL /
HTV (H. Tech V.)

Director de Conteúdos
Nelson Calvino

Director de Operações
Jorge Vieira

Chefe de Redacção
Frederico Teixeira

Redactores e colaboradores

Gonçalo Brito (Redactor Principal), Jorge Vieira (Redactor Principal), Paulo Morais (Redactor Principal), André Carita, Luís Canau, Marco Vale, Mário Valente, Nuno Casaca, Pedro Amaro, Rui Guerreiro D'Ângela.

Correspondentes internacionais

Brian Ashcraft (Japão), Brian Crecente (Estados Unidos), João Diniz Sanches (Reino Unido), Kieron Gillen (Reino Unido)

Projecto Gráfico

Hugo Pinto / Who

Paginação

Tiago Rio (Director de Arte)

Fotografia

Luís Salzedas

Editor DVD

Tiago Rio

Redacção

Avenida dos Bombeiros Voluntários,
n.º 7 R/C esq.

1675-108 Pontinha

Tel.: 21 235 10 56; e-mail:

hype@mygames.pt

PUBLICIDADE

Director Comercial e de Marketing

Tiago de Sena

tiagosena@mygames.pt

Estrada da Outurela, 118
Parque Holanda Edifício B1 - 2.º Dto.

2794-114 Carnaxide

Tel.: 21 425 20 15

Fax.: 21 418 61 32

Periodicidade

Mensal

Assinaturas

VASP Premium

Tel.: 214 337 036

Depósito Legal:

263436/07

Registo no ICS

número

Distribuição

VASP - Sociedade Transportes
e Distribuição Lda

Impressão

SocTip

DVD-ROM

LGP Digital

Tiragem deste número

30.000 exemplares

Membro da APCT

Acreditem na Hype!

Estão a segurar nas mãos uma revista muito especial. Não só por ser a primeira edição da Hype!, mas por marcar o início de uma nova era.

A Hype! é uma revista de nova geração. Para jogadores mais informados, mais exigentes, mais habituados a procurar – e a encontrar – o que desejam. É uma geração de jogadores mais abrangente, que deixou de ser um nicho hardcore. Não são apenas os rapazes adolescentes com óculos de fundo de garrafa que jogam. As irmãs, as mães, os tios, os avós, os empresários, os estudantes, os políticos, os professores e os artistas jogam. E, no entanto, nunca até hoje tinha aparecido uma revista para eles. A Hype! é essa revista.

A Hype! é uma revista sobre o lifestyle dos videojogos.

Nas nossas páginas vão encontrar as informações que interessam sobre videojogos. Mas também sobre as histórias dos videojogos. Porque uma boa história interessa a todos, e os videojogos devem ser sobretudo boas histórias que transmitem experiências inesquecíveis.

A Hype! é também uma revista sobre as pessoas dos videojogos. Sobre as personagens que os habitam, certamente, mas também sobre as pessoas que os criam e as que os jogam – vocês, os leitores. Enviem-nos as vossas histórias, sugestões e trabalhos para leitoreshype@mygames.pt. Esta é uma revista aberta à participação de todos.

Experimentem folhear estas páginas. As histórias que contam e as pessoas que por lá se encontram, desejosas de vos conhecer e de serem conhecidas, são a base de partida do projecto gráfico arrojado, humano e inovador,

que se percorre como um jogo que nos surpreende a cada nível, criado pelo premiado Hugo Pinto e brilhantemente executado pelo Tiago Rio.

A Hype! é uma revista de alta definição. As nossas páginas em formato panorâmico são a melhor janela para vislumbrar o amanhã. Hype!, não porque promovemos o banal e o óbvio, mas porque somos uma revista de tendências de futuro.

Da nossa equipa fazem também parte jornalistas internacionais que acreditam na Hype! e que a nós se juntaram. O João Diniz Sanches, português que dirigiu a prestigiada revista britânica Edge. O Kieron Gillen, um dos mais influentes jornalistas de jogos do mundo. O Brian Crecente, editor do blogue de jogos mais popular da Internet, o Kotaku, e que todos os meses nos vai contar as suas aventuras na América. E o Brian Ashcraft, que nos oferece uma interpretação ocidental do rico universo do Japão.

Temos ainda o Jorge Vieira, o Frederico Teixeira, o Gonçalo Brito, o Rui D'Ângela e muitos outros que no passado ajudaram a liderar os principais projectos de jornalismo de videojogos em Portugal. Juntos queremos reinventar-nos a cada mês, para estarmos mais próximos de quem nos lê. Somos, nós e vocês, a família Hype! Uma família que faz parte de outra família maior: A Rede MyGames. Presente na imprensa, com a Hype!, mas também na televisão, com um programa na SIC Radical (quinta-feira às 21:15); e na Internet, no portal MyGames.pt. Por isso, quer visitem o MyGames.pt, vejam o MyGames na Radical ou leiam a Hype!, estaremos sempre entre amigos. Não parem de jogar.



A jogar: *Hotel Dusk*, *Metroid Prime: Pinball*

A ler: *Nylon*, *Wired*

A ver: *"Night of the Comet"* (Tom Eberhardt), *"Brain Damage"* (Frank Hennenlotter), *"Viagem a Tóquio"* (Ozu), *"Kes"* (Ken Loach)

A ouvir: *The Gossip*, *The Long Blondes*, *The Go! Team*

A visitar: <http://virtual-illusion.blogspot.com>

**ESTATUTO EDITORIAL**

1 – A Hype! é uma revista especializada no mundo do entretenimento, com ênfase nos videojogos.

2 – A Hype! assume-se como uma revista orientada para o grande público e é um órgão de referência, generalista, pluralista, que tem como objectivo fundamental assegurar a todos os leitores o direito à informação sobre o mundo do entretenimento e, especialmente, dos videojogos.

3 – A Hype! rege-se por critérios jornalísticos de rigor e isenção, assegurando o total respeito pelos princípios deontológicos e pela ética profissional dos seus jornalistas,

assumindo perante os leitores uma responsabilidade de total independência.

4 – A Hype! assume o direito de emitir opinião própria sobre todas as notícias em editorial, sempre no respeito pela Lei em vigor.

5 – A Hype! alia uma atitude pedagógica à vertente da análise, no sentido de fomentar a existência de produtos adaptados à realidade portuguesa, o combate à pirataria e a integração dos videojogos no mundo do entretenimento como membro de pleno direito.

TODOS OS MESES

| | |
|----------------|-----|
| Baixo Preço | 84 |
| Check-In | 20 |
| Comunidade | 19 |
| Crash | 112 |
| Lançamentos | 54 |
| No DVD | 8 |
| No Próximo Mês | 109 |
| Recomendações | 55 |
| Start | 10 |
| Telemóveis | 102 |

OPINIÃO

| | |
|--------------------|-----|
| Crônica de Londres | 114 |
| O Soro da Verdade | 85 |
| The New Sound | 113 |
| Um Pixel A Menos | 83 |

INDÚSTRIA

| | |
|------------------------------------|----|
| Cinema discute arte dos videogames | 41 |
| EA3 | 34 |
| Heavenly Sword | 42 |
| Quo Vadis Microsoft? | 32 |
| Serious Games | 26 |

TEMA DE CAPA

| | |
|---------------------------|----|
| Jogos Retro | 52 |
| Os 25 Anos do ZX Spectrum | 46 |

TESTES

| | |
|--|----|
| Blue Dragon (X360) | 62 |
| Darkness, The (X360/PS3) | 68 |
| Guitar Hero: Rocks | |
| The 80s (PS2) | 81 |
| Harry Potter e a Ordem da Fênix (PC/PS3/PS2/PSP) | 66 |
| Hospital Tycoon (PC) | 80 |
| Hot Pixel (PSP) | 80 |
| Mario Party 8 (Wii) | 80 |
| Marvel Trading Card Game (PSP) | 83 |
| Metroid Prime: Pinball (DS) | 80 |
| More Brain Training (DS) | 82 |
| Ninja Gaiden Sigma (PS3) | 60 |
| Overlord (PC/X360) | 72 |

| | |
|---------------------------------------|----|
| PaRappa The Rapper (PSP) | 82 |
| Pokémon: Pearl e Diamond (DS) | 81 |
| Pro Cycling Manager 2007 (PC) | 82 |
| Puzzle League DS (DS) | 83 |
| Resident Evil 4 (Wii) | 83 |
| Rogue Galaxy (PS2) | 56 |
| Shadowrun (PC/X360) | 78 |
| SimCity DS (DS) | 83 |
| Tomb Raider: Anniversary (PC/PS2/PSP) | 74 |
| Transformers: The Game (X360) | 81 |

ONLINE

| | |
|-----------|----|
| Downloads | 86 |
| e-Sports | 88 |
| MMOs | 89 |
| Na Net | 90 |

DIY

| | |
|---------|----|
| Mods | 92 |
| Samedev | 93 |

TECNOLOGIA

| | |
|--|-----|
| Acessórios Wii | 99 |
| Gadgets | 100 |
| Tutorial: Alta Definição | 96 |
| Tutorial: Tudo o que eu quero numa só página de Internet | 94 |

LIFESTYLE

| | |
|-----------------|-----|
| Geek | 104 |
| Grande Plano | 110 |
| Playlist Cinema | 106 |
| Playlist Música | 108 |
| Retro | 105 |

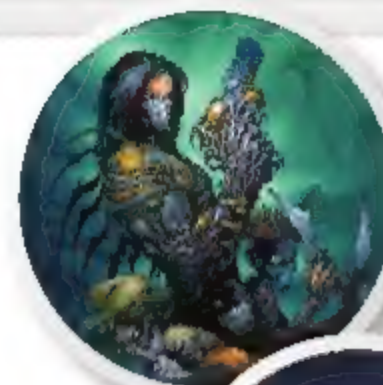


» SUMÁRIO

REPORTAGEM

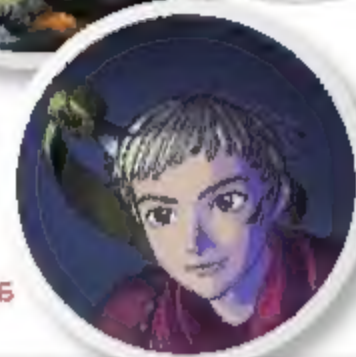
HEAVENLY SWORD

O músculo da PlayStation 3, o talento de Andy Serkis e a criatividade da WETA Digital num só jogo de ação. **pág. 42**



pág. 68

The Darkness



pág. 56

Rogue Galaxy

Heavenly Sword



CAPA

Os 25 anos do Spectrum

Passado um quarto de século recordamos o sistema, os seus principais jogos, e explicamos o apelo dos jogos retro. **pág. 46**



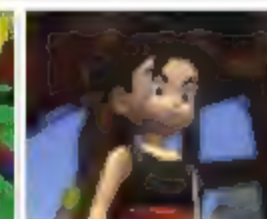
RITA ANDRADE
pág. 110



ALTA DEFINIÇÃO, A FAZ COMPLETA
pág. 96



OS JOGOS DA EA
pág. 34



BLUE DRAGON
pág. 62



pág. 32

Microsoft, o ano da mudança

NO DVD

Making of
Heavenly Sword



JOGO COMPLETO: TRACKMANIA ORIGINAL

As mais loucas corridas do mundo são virtuais e decorrem em TrackMania Original. Saltos, piruetas, curvas inclinadas e alta velocidade, tudo isto no jogo completo que a **Hype!** oferece este mês.



ESPECIAL

JOGOS EMBLEMÁTICOS ZX SPECTRUM

Conheçam os 200 melhores jogos de ZX Spectrum e descubram onde jogá-los.

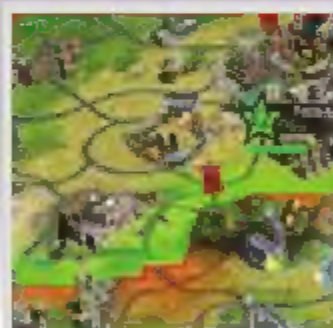
DEMOS



BIOSHOCK



HARRY POTTER E
A ORDEM DA FÊNIX



CIVILIZATION 4:
BEYOND
THE SWORD

Hype! TV e Hype! Rádio

Todos os meses a redacção da **Hype!** regista em vídeo os seus momentos mais divertidos, para os levar até aos leitores neste episódio da **Hype! TV**. A não perder a entrevista a Paulo Dimas na **Hype! Rádio**.

Hype! Arcade

Uma compilação mensal dos melhores jogos independentes ou casuais lançados para o mercado.

Playlist:

Agenda Setembro

Quais são os jogos que vão sair, as estreias de cinema e os concertos do mês? Toda esta informação pode ser consultada na agenda de entretenimento para Setembro.

Especial: Serious Games

Entrem no mundo dos jogos criados com fins sociais ou políticos. Explicamos o conceito e as motivações na revista e no DVD disponibilizamos os jogos.

MAIS



WALLPAPERS
HYPE! E MYGAMES
PARA PSP



ENTREVISTA
A PAULO DIMAS



GAMEDEV:
OS BÁSICOS
DO FLASH,
POR MARCO VALE



MODS



VÍDEOS
DE MAKING OF,
TRAILERS
DE JOGOS
E SPEEDRUNS



NETSOCCER

E AINDA:

- filmes machinima
- glossário
- jogos grátis
- lista de sites favoritos
- links para blogs

- utilitários
- wallpapers de jogos



SELECCÃO DE ESPERANÇAS

Todos os amantes de videogames aguardam ansiosamente pelo novo jogo de Will Wright ou o próximo Grand Theft Auto produzido pela Rockstar. Mas será que não existem novos valores à desportar? A Hipel faz os jogos a partir numa viagem à volta do mundo para descobrir os estúdios mais promissoras do ar, estúdios que estão prestes a dar o salto para o Ugo dos Campeões dos videogames.



Propaganda Games
(Canadá)
Turak

Um dos melhores desenvolvedores do mundo, a 64 ou a próxima nova geração já não são mais novidade. Propaganda Games, Canadiana tem em "Jurassic Park" e "Gears Of War", Turak é a aposta da Disney para aumentar a sua presença junto da comunidade hardcore. E não com um estúdio completo, mas com a produção de jogos, a Disney tem a sua parte a ganhar. <http://propagandagames.go.com>



Flagship Studios
(Estados Unidos)
Hellgate: London

Desde de abundância de jogos, a 64 ou a próxima nova geração já não são mais novidade. Flagship Studios, O primeiro projeto é a na espécie de survival espiritual de Diablo 2, em desenvolvimento. Para além de uma campanha a solo, Hellgate: London terá uma opção que mergulha os jogadores numa aventura de sobrevivência, pegando a si um de muitos jogadores, pegando a si um de muitos jogadores, pegando a si um de muitos jogadores.



Move Interactive
(Portugal)
Ugo Volt

Ao longo da história de videogames, a 64 ou a próxima nova geração já não são mais novidade. Move Interactive, Ugo Volt, um jogo de ação e estratégia, pegando a si um de muitos jogadores, pegando a si um de muitos jogadores, pegando a si um de muitos jogadores.



Ninja Theory
(Inglaterra)
Heavenly Sword

O primeiro projeto da Ninja Theory, a 64 ou a próxima nova geração já não são mais novidade. Heavenly Sword, um jogo de ação e estratégia, pegando a si um de muitos jogadores, pegando a si um de muitos jogadores, pegando a si um de muitos jogadores.



Mercury Steam
(Espanha)
Clive Barker's Jericho

Desde de jogos de ação e estratégia, a 64 ou a próxima nova geração já não são mais novidade. Mercury Steam, Clive Barker's Jericho, um jogo de ação e estratégia, pegando a si um de muitos jogadores, pegando a si um de muitos jogadores, pegando a si um de muitos jogadores.



Crytek
(Alemanha)
Crysis

Desde de jogos de ação e estratégia, a 64 ou a próxima nova geração já não são mais novidade. Crytek, Crysis, um jogo de ação e estratégia, pegando a si um de muitos jogadores, pegando a si um de muitos jogadores, pegando a si um de muitos jogadores.



Guerrilla Games
(Holanda)
Killzone 2

Ao longo da história de videogames, a 64 ou a próxima nova geração já não são mais novidade. Guerrilla Games, Killzone 2, um jogo de ação e estratégia, pegando a si um de muitos jogadores, pegando a si um de muitos jogadores, pegando a si um de muitos jogadores.



CD Projekt Red
(Polónia)
The Witcher

Desde de jogos de ação e estratégia, a 64 ou a próxima nova geração já não são mais novidade. CD Projekt Red, The Witcher, um jogo de ação e estratégia, pegando a si um de muitos jogadores, pegando a si um de muitos jogadores, pegando a si um de muitos jogadores.



Rhino Studios
(Japão)
Afrika

Desde de jogos de ação e estratégia, a 64 ou a próxima nova geração já não são mais novidade. Rhino Studios, Afrika, um jogo de ação e estratégia, pegando a si um de muitos jogadores, pegando a si um de muitos jogadores, pegando a si um de muitos jogadores.



Team Bondi
(Austrália)
L.A. Noire

Desde de jogos de ação e estratégia, a 64 ou a próxima nova geração já não são mais novidade. Team Bondi, L.A. Noire, um jogo de ação e estratégia, pegando a si um de muitos jogadores, pegando a si um de muitos jogadores, pegando a si um de muitos jogadores.

CRECENTE ON

BRITAIN CRECENTE

Depressão de Verão chocalhada por Manhunt



Graças a Deus pela Rockstar. Eles sempre conseguem sacar algo do nada que tanto agrada como agrava. De facto, se tivéssemos de acompanhar de perto este estúdio um-é-tup-le eu tenho acompanhado e as suas tentativas relacionadas com os jogos, aparecer-se-iam de uma tendência. Uma que parece colocar a empresa no centro das atenções todos os Verões. Do sexy **Hot Coffee** de Grand Theft Auto aos petilantes jovens de **Bully**, a companhia sempre consegue desenterrar um escândalo quando as coisas estão mornas. Desta vez foi **Manhunt 2**, o filme snuff tentado videogame que conseguiu não só extrair-se da maior parte da Europa, Ásia e Oceânia, mas também aqui dos Estados Unidos.

Logo quando o Verão parecia ser atravessado a dorça, a Take 2 anunciou que **Manhunt 2** tinha recebido uma classificação preliminar de "Adults Only", isso significa que o jogo não é vendido à maior parte dos grandes retalhistas não especializados em jogos por causa do selo de "Maiores de 18" e, ainda pior, que nem a Nintendo ou a Sony vão permitir que a coisa seja feita para as suas consolas. Eu culpo o sexo. Bom, o sexo e a violência, mas na verdade apenas o sexo. Toda a gente sabe que apesar de os americanos estarem absolutamente apavorados por gore e sangue, mostram-lhes um sexo nu e passam-se completamente. Eu? Eu passo-me de uma boa franquia, mas o resto do país, especialmente o político? Eles parecem encetar como um desafio ver quem se sente mais ofendido.

Embora ninguém tenha vindo a público explicar o que realmente empurrou **Manhunt 2** de um selo de "Maiores de 17" / "Mature" para um selo de "Adults Only", permanço convencido de que a inclusão de um nível de um clube sadomaso e outro encenado num bordel foram os responsáveis. Mas podemos nunca ter a certeza. Depois de muita publicidade, artigos e doutrina, o jogo foi colocado num hiato permanente pela Take 2.

Em comparação, o Início do Verão foi bastante chato. Claro, tivemos o anúncio de um novo, bom, ligeiramente novo, novito... **Pac-Man** para a Xbox 360. A Associação Médica Americana continua a tentar decidir se o vício nos videogames merece ser reconhecido como tal ou se existe apenas na cabecinha de todos aqueles jogadores. Tanto a Nintendo como a Sony perderam uma parada de empregados. A Nintendo porque parece que afinal algumas pessoas preferem viver no Estado de Washington, perto do quartel-general da Nintendo Americana, do que em São Francisco ou Nova Iorque, onde a empresa está a tentar estabelecer novos escritórios de publicidade. Quanto à Sony Computer Entertainment, bem, têm acompanhado as suas finanças? Estão a sangrar dinheiro!

O evento mais surreal foi definitivamente o primeiro destacamento de jogadores profissionais de sempre. Organizada na Mansão Playboy, alguns nos Hollywood Hills, o evento pareceu tão plástico e fabricado como o bando de cozinheiras da Playboy que lá estava a tentar fazer aquilo parecer qualquer outra coisa que não o festival geek que realmente foi.

A apresentação de quatro horas culminou não com a selecção de dezenas de jogadores profissionais de uma mão-chada de equipas, mas com duas cozinheiras pedidas a abanarem a anca num palco vazio, cortadas por um mar de homens de olhar solitário. Ok, talvez não tenha sido um Verão lento.

Brian Crompton é o editor-chefe do blogue de jogos Katakana. E também um colaborador regular da revista Wired, da Variety, da Playboy, da IGN e da revista 360. Vive em Denver, no Colorado, com a sua mulher e três filhos.



LARA CROFT ESTREIA PRAIA SÓ PARA MULHERES

Uma praia cujo acesso está restrito a mulheres nem parece ser uma ideia italiana, nação latina repleta de Casanovas de trazer por casa. Situada num resort de luxo perto da cidade de Rimini, a Pink Beach teve o privilégio de ser inaugurada por Karine Acteblo, a modelo que encarna Lara Croft

na vida real. Após dois episódios - **Legend** e **Anniversary** - que recuperaram o brilho da série Tomb Raider, temos de convir que Lara Croft merece gozar umas férias sob o sol mediterrânico. E com um par daqueles (de pistolas, lei-se) ninguém vai ter coragem para a importunar.

O BOLO DA MARTHA



Enquanto em Portugal a grã levanta a sua voz contra o aparecimento de caras conhecidas a falar em sobre videogames (que sabem as celebridades de videogames, senão jogá-los? Malandros!), nos Estados Unidos a Nintendo celebra esta capa da influente **Wired**. Na edição de Agosto, a popular Martha Stewart (podemos vê-la na SIC Mulher) ensina a cozinhar o bolo em forma de Wii que podemos ver na capa, e fala sobre gadgets para os geeks. Tudo isto depois de Nicole Kidman dar dado o rosto na campanha de **Brain Training**. Por cá isto sena alvo de ira em fóruns de Internet.

www.wired.com/wired/

OS 10 JOGOS SPECTRUM COM O NOME MAIS BIZARRO



PY|AMARAMA
As Bananarama foram uma das bandas femininas de maior sucesso dos anos 80. Pena não terem sido das as estrelas deste hino à preguiça.



GO TO HELL

Envie os consumidores à fava logo no momento da compra? Não admira que poucos tenham ouvido falar deste jogo.



EVERYONE'S A

PERILLY
Cada vez que os consumidores protegem os seus direitos, piorando na arte de alugar os jogadores, graças a um título ridículo.



THE WAY OF THE EXPLODING FIST

Os filmes de artes marciais sempre tiveram títulos melancólicos mas este jogo da Melbourne House conseguiu superá-los em toda a linha.

ZOMBIE ZOMBIE
O mais assustador jogo de terror do Spectrum ou um simples caso de alguém que apanhou um susto e ficou gafo?



PARADISE CAFÉ

O nome deste jogo português nem é assim tão estranho mas quem não se lembra de cafés paradisíacos, sem música, sem cores, sem nada que seja "jogo"?



FAT WORM BLOWS A SPARKY

Uma noite a ingerir / fumar substâncias ilegais só podia resultar num jogo com este nome.



LET SET WILLY

Sabemos que o Spectrum foi palco das maiores aventuras mas para quê trazer à baila a "plinko" do jet set?

ROCK STAR ATE MY HAMSTER

A atitude punk e os tablóides britânicos a influenciarem um dos primeiros videogames dedicados ao mundo da música.



PENETRATOR

Um simples jogo de nave que, pelo nome, parece aspirar a algo mais.

PENSAR VIDEOJOGOS



ANDRÉ
CARITA

<http://pensarvideojogos.blogspot.com>

Mais do que uma nova revista de videojogos, a Hype! pretende que os leitores iniciem uma nova "viagem" que lhes permita aceder a um conhecimento mais alargado, profundo e sério. Surge como um *next-level* apresentando diferentes desafios, enigmas e alternativas variadas na abordagem a uma temática que há muito tempo reclama por uma clara independência.

Os videojogos já existem há décadas, logo não podem nem devem ser vistos como novidade, nova moda ou o último grito revolucionário na área da tecnologia. É pois tempo de lhes dar a devida atenção, abordando-os de uma forma séria, adulta e cuidada, respeitando a sua multiplicidade de valores e perspectivas, seja como entretenimento, divertimento ou objecto de estudo. É tempo de absorvermos e teorizarmos os seus conceitos, de forma a reduzir ao máximo a sua complexidade latente.

Pela minha parte fica a vontade de iniciar convosco um processo constante de dinamização e aprendizagem numa área que acreditamos ser cada vez mais multidisciplinar. Este é o espaço que queremos oferecer aos videojogos. Um importante *upgrade* no combate à ignorância, uma resposta coesa e frontal às mentes mais preguiçosas que ainda hoje se recusam a elevar os videojogos a um patamar de relevo devidamente merecido.

As metas estão traçadas, a moeda inserida e o jogo a aguardar as nossas primeiras instruções... Shall we begin?

A jogar: *Another World*, *Black & Jer*: "Video Game Art" (Nic Kelman)
A ver: "The Virgin Suicides" (Sofia Coppola)
A ouvir: "The Very Best of Sting & The Police"
A visitar: www.nintendo8.com



MÃES APRENDEM A JOGAR

A melhor maneira de combater a ignorância é (in)formar, e um exemplo disso é a iniciativa da AOL e da revista para mães All Of You, que decidiram criar um campo de treinos sobre videojogos para mães, em Nova Iorque.

A editora do site GameDaily, Libe Goad, deu dicas a dez mães sobre como relacionarem-se com os seus filhos que jogam e explicou-lhes os conceitos por detrás dos jogos. Para compreenderem na prática tudo o que foi dito, as mães puderam jogar *Wii Sports* (Wii), *Guitar Hero 2* (Xbox 360) e *Tekken 6* (PS3).

No final, para recompensar os esforços destas mães houve uma pequena competição entre elas para se decidir quem tinha direito a levar uma Nintendo DS para casa.

Curiosamente, no início deste ano, a Associação de Software de Entretenimento (ESA) divulgou um estudo em que se concluiu que 39 por cento das mães de jogadores também jogam e que 37 por cento destas mulheres jogam com os seus filhos.

SOUNDBYTES



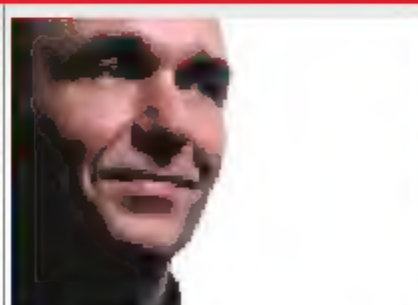
[Sobre *Manhunt 2*] "A Rockstar concebeu um jogo que se enquadra perfeitamente no género de horror. Injecta uma qualidade cinematográfica nunca antes vista no entretenimento interactivo e é também uma boa peça de arte".

STRAUSS ZELNICK
PRESIDENTE DA EDITORA
TAKE 2



"Existem alguns shooters que acolhem veteranos de guerra para certificar se o jogo é tal e qual como aquela época em que os amigos deles foram mortos, numa obra de puro entretenimento. Isto é estupidamente bizarro".

ROB YESCOMBE
ARGUMENTISTA DA
PRODUTORA FREE RADICAL



"O *Fable 2* é um jogo de role-play espantoso porque a maioria dos RPGs são uma merda".

PETER MOLYNEUX
PRESIDENTE DOS ESTÚDIOS
LIONHEAD



"Nunca joguei a um bom jogo onde um grande ícone no ecrã indicasse o botão que é suposto carregar para se avançar na aventura. Eu vejo *Heavenly Sword* e aquilo tudo parece um pouco estúpido por causa dos quick time events".

TOMONOBU ITAGAKI
PRESIDENTE DOS ESTÚDIOS
TEAM NINJA

>> ORIGAMI



START

Conto do Verão que passou

Chuvia. Foi só um mês, quente, mas com uma brisa que deixou toda a gente expectante. Por mais chuva. Pelo calor sufocante de Verão. Por alguma coisa. Qualquer coisa.

Pouco mudou neste último ano. A DS Lite manteve o seu avanço devastador como única máquina de neve nativa/híbrida de jogos. Enquanto os consumidores norte-americanos podiam entrar em qualquer loja de jogos, os jogadores japoneses não. A consola portátil era difícil de encontrar, as encomendas chegavam todos os Sábados de manhã e grupos de pessoal esperavam à porta das lojas. Mais recentemente, a DS Lite ficou disponível nas lojas, como se de magia se tratasse. Alguns especulam que a Nintendo reteve consolas de propósito para espremer a procura. Como eu disse, especulação. A procura tem sido tão intensa que, mesmo que a Nintendo inundasse o mercado, as lojas manteriam os avisos que dizem: «DS Lite esgotada».

Um grande número de jogos casuais que ensinam de tudo, desde de boas maneiras até à pronúncia correcta de Japonês, tem sido alvo das donas-de-casa, que originalmente compraram a DS para jogar jogos "cerebrais". No entanto, alguns jogos recentes que ensinam loga, marcha e cuidados com a pele talvez fossem mais indicados como temas de artigos de revistas. O tempo dirá se os jogadores casuais mordem o isco. No Japão existem jogos suficientes para agradarem a todo o tipo de consumidores. Principalmente agora, com o fornecimento quase infinito de jogos **Final Fantasy** a chegada de **Legend Of Zelda: Phantom Hourglass** e o iminente lançamento dos remakes de **Dragon Quest 4, 5 e 6**, a Nintendo manterá o seu domínio até ao final do ano.

A concorrência da DS, a PSP, obteve um grande impulso com o lançamento de **Monster Hunter Portable 2nd (MH2)**. No Japão, a portátil da Sony sempre foi muito constante a nível de vendas, mas fontes internas, bem bebidas, começaram a deixar escapar a informação de que um novo título AAA iria sair para a consola, mais precisamente o **Monster Hunter Portable 2nd**. O jogo saiu num pacote com uma PSP cor de champanhe e sem dúvida nenhuma que os executivos abriram algumas garrafas quando MH2 atingiu o milhão de cópias vendidas. Anunciou-se um novo design para a PSP — a imagem do que aconteceu com a PS2, algo mais fino e pequeno. Claro que uma PSP mais sexy pode significar mais títulos AAA. Há um mercado de consolas portáteis gigantesco e a Sony não quer que a Nintendo fique com ele de mão beijada.



O lançamento da PS3 no Japão foi numa noite chuvosa de Outono. Estava um pouco de frio, chuva forte — nada quente como a da Época das Monções. A PS3 foi lançada em grande estilo, mas depois a emoção foi esmorecendo. As caixas mantinham-se quietas nas lojas e os consumidores olhavam para as prateleiras onde faltava algo de importante, jogos. É certo que títulos como **Gundam Musou** tiveram algum sucesso, assim como **Virtua Fighter**. Mas nenhum tinha muitas pernas para andar, nada tirava as máquinas de onde estavam. Elas lá permanecem. O anúncio de jogos como **Gundam Musou** para a Xbox 360 também não ajudou muito a situação. **Ninja Gaiden Sigma** serviu para lembrar o Japão de que a PS3 tem exclusivos de grandes produtoras. Bem, exclusivos... para já!

Os fanáticos da X360 têm pouca expressão no Japão, mas não deixam de ser uma minora a ter em conta. Os blogues dos otaku (palavra japonesa para "fanáticos") nipónicos apresentam diariamente *updates* e novo conteúdo descarregável para o jogo do tipo "cria a tua estrela pop japonesa", o **THE IDOLMASTER**. Quando não haviam títulos PS3 nas prateleiras, a grande retalhista Softmap, localizada no popular bairro Akihabara, utilizou as PS3 para propagandear os novos conteúdos para o **IDOLMASTER**. Outro jogo da Namco, **Trusty Bell** obteve boas análises e boa exposição. No entanto, a Microsoft continua a não conseguir capitalizar os seus "sucessos", acabando por ver os seus títulos vendidos numa proporção de 2 para 1 em relação aos da PS3. Os esforços da Microsoft Japão parecem mal direccionados, no mínimo. Nas lojas, os quiosques de demonstrações da X360 são pouco atractivos, comparados com os da Sony. É certo que a Sa-

msung faz bons produtos, mas um pequeno Samsung a mostrar **Lost Planet** não é tão impressionante como um grande Bravia com um **Motorstorm** em Full HD. Não é que interesse muito. Jogos ou não, a Wii sem HD continua a dominar. Os últimos anún-

Um grande número de jogos que ensinam de tudo, desde de boas maneiras até à pronúncia correcta de Japonês, tem sido alvo das donas-de-casa que originalmente compraram a DS para jogar jogos "cerebrais". O tempo dirá se os jogadores mordem o isco.

cios japoneses lembram às pessoas que a Wii tem os Wii Channels, com os quais as pessoas podem ver o tempo. Para quê ver a página do tempo no jornal Asahi? Eu tenho uma Wii! A Nintendo fez um bom trabalho em promover a Wii como a versão doméstica da DS. E como toda a gente tem ou quer ter uma DS, vender uma Wii torna-se fácil. No entanto, com a maioria dos japoneses equipados com televisões HD, será que os gráficos de última geração da Wii são importantes? Até agora, parece que não. A lógica diz-nos que a Nintendo irá revelar uma Wii que suporte o HD. Não é que o brilho das consolas tenha esmorecido e que a lua-de-mel com a próxima geração de consolas tenha acabado, mas os jogadores nipónicos continuam à espera de, bom, jogos. Até ao final do ano sairão títulos AAA para as três consolas domésticas, assim como uma baixa de preços. Mas, até lá, nós mantemo-nos à espera dos jogos atrasados e que o tempo mude. A chuva é uma porcara, o verão é agreste e o Natal não pode chegar mais depressa.



BRIAN ASHCRAFT

Brian Ashcraft é o Editor Nocturno do popular blogue de jogos Kotaku.com.

É também Editor Colaborador na revista Wired e cobriu tecnologia, videojogos e cultura pop em numerosas publicações.

Antes, trabalhou para Quentin Tarantino em Hollywood.

Originário do Texas, vive actualmente no Japão com a sua mulher e filho.

Odeia tomate.



>>

COMUNIDADE

A correspondência pode ter de ser editada para publicação

NA BLOGOSFERA

O primeiro

Quando é que o site mygames.pt vai estar online?

Estou de férias e não tenho acesso nem tempo para ver o programa na SIC Radical. Vai haver alguma maneira de ver online os episódios já transmitidos online? Como por exemplo no YouTube? Fui um grande fã da Mega Score, comprei a revista desde a edição 38 até à 139. Fiquei triste com o seu fim, mas com o anúncio do MyGames e da Hype! pensei que tivesse sido mais uma evolução para a equipa da Mega Score do que o fim da própria Mega Score. Como referi, não pude ver o programa mas ao ver nos fóruns portugueses de videojogos a aceitação ao programa radical.mygames.pt e a dura crítica (...), a minha pergunta é: no final do mês vou ter nas bancas uma revista imparcial e de qualidade como a Mega Score (...)? Espero que no fim, quando todo o projecto já estiver a funcionar a 100 por cento, todos os problemas sejam limados (...).

Ricardo Melo, por email

Olá Ricardo. Obrigado pelo primeiro email enviado à Hype!. :-)

Quanto às suas questões: o portal MyGames está a ser finalizado e irá brevemente para o ar, mas neste momento não podemos avançar com uma data precisa para a estreia. Quanto à transmissão online do programa radical.mygames.pt, emitido semanalmente na SIC Radical, está prevista a existência de um site de suporte onde será possível ver os vários episódios mas, mais uma vez, não podemos avançar com uma data exacta. Em relação ao resto do seu email, só podemos agradecer a todos os leitores que nos acompanham neste novo projecto. A qualidade e a imparcialidade da Hype! está, a partir desta edição, à vista de todos, para ser avaliada por cada um, todos os meses.

GTA: a narrativa da violência

«Depois de Vice City (2002), San Andreas (2004), Liberty City Stories (2005) e Vice City Stories (2006) que se pode dizer que não passaram de "expansões" de GTA III chega agora o episódio IV que promete revolucionar mais uma vez o conceito GTA à semelhança dos saltos entre o I, II e III. O volume III não só se estreou na PS2 como criou um novo conceito de videojogo, o chamado *sandbox* ou *open-world*, em que a personagem jogável é colocada num ambiente virtual "vivo" onde necessita de executar determinadas ordens lineares mas onde pode também desenvolver acções livres sobre o mundo que o rodeia. IV vai estreiar-se na PS3 e 360 e, visualmente, GTA está mais cinematográfico que nunca. Falta-nos saber como é que a Rockstar vai conseguir desta vez ultrapassar os precedentes títulos e abrir novos

caminhos à interactividade. Ao que parece, as ideias da Rockstar, vão no sentido da linearidade e causalidade (...). Ou seja, o mais importante é que a ficção se intrinque e estruture linearmente no sentido da produção de forte sentido e nexos provenientes da causalidade de eventos inerentes ao mundo virtual. Não basta a força visual ou a imersão criada pelo hardware é necessário que a narrativa envolva o jogador e o faça imergir nos eventos, é aí que reside o poder emocional.»

Virtual Illusion, "GTA IV, brevemente"

<http://virtual-illusion.blogspot.com/>

Pobre Portugal

«I just wrote my first column for a Portuguese gaming magazine. Poor Portugal.»

Kieron Gillen, "Poor Portugal"

<http://gillen.cream.org/wordpress/html>

Agradecimento

A criação da Hype! teria sido mais difícil sem a contribuição inestimável destes leitores, a quem dedicamos esta edição:

Álvaro Banaco, André Ferreirinha, André de Almeida Oliveira, Christian Correia, Daniel Ferreira, Diogo Calado, Diogo Ribeiro, Helena Levy, Hugo Bessa, "Icekimi", João Aires, José Carlos Tavares, Marco Almeida Paulo, Miguel Encarnação, Nuno Folhadela, Pedro Leitão, "Sister Moon", Tiago Sousa, Tiago Sá, Victor Matos, Vítor Leal, Vítor Silva, "Win3r", "ZéProVinho".

Esta revista também é vossa!
Bem-hajam.
A redacção



PREVISÃO: OUTONO 2007

Pro Evolution Soccer 2008

Amada por uns e odiada por outros, a verdade é que a marca Pro Evolution Soccer vai em frente para a sua sétima edição, o sétimo capítulo da sua história. Pro Evolution Soccer 2008 virá equipado com um novo sistema de inteligência artificial, chamado TeamAI, que supostamente se adapta a todos os jogadores de cada jogo. A função de inteligência TeamAI é uma espécie de mental control de cada jogador. A Koei tem criado um novo jogo dentro do jogo, e uma nova experiência de jogo, e a sua história de futebol se torna mais um capítulo da sua história.



Warhammer Online



De volta ao mundo da fantasia, a "Linha de Batalha" da Gameloft apresenta um novo jogo de estratégia em tempo real, Warhammer Online. O jogo é baseado na série de livros de Michael Moorcock, o autor de Dark Age of Camelot, e apresenta um mundo de fantasia com uma história rica e complexa. O jogo é desenvolvido pela Gameloft e será lançado em 2008.

Assassin's Creed



Neste que foi apresentado em forma de trailer que se tornou um dos jogos mais esperados para a nova geração, o estatuto reformado pelas imagens de jogo reveladas recentemente. A ação de Assassin's Creed, a história durante a Terceira Cruzada, mas é sabido que o jogo se passa em diversas épocas da História. O jogador é Altair, um mestre do assassinato no período da Cruzada, que protagonizará uma fuga que envolve saltos, quedas e interações com o ambiente de forma nativa. Todas as ações de Altair vão influenciar a forma como as restantes personagens do jogo se relacionam com ele.

PREVISÃO: 1º TRIMESTRE 2008

Far Cry 2

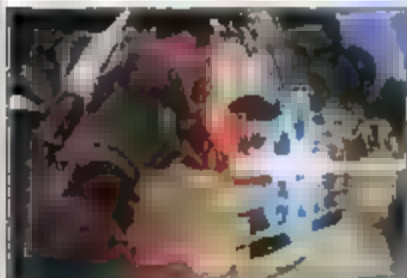
As paisagens desoladas de Far Cry 2 são uma releitura do passado. Pelo menos para os produtores da sequência, que desta vez, propõem uma dedicação à savana africana, sem seres alienígenas e sem poderes especiais. O jogo é desenvolvido pela Ubisoft e é considerado uma das melhores obras da série. O jogo é desenvolvido pela Ubisoft e é considerado uma das melhores obras da série.





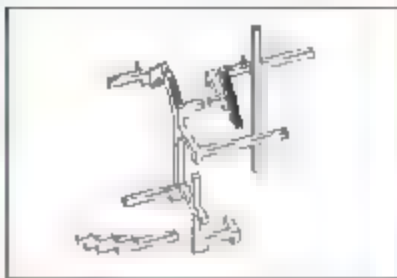
EA Playground

Um dos símbolos do renovado apoio da Electronic Arts à Nintendo é o lançamento deste Playground. Trata-se de um conjunto de minijogos que se encaixam perfeitamente nas especificidades da Wii e da Wii Sports e Wii Play são comparações que se tornam inevitáveis. O jogo promete ser uma ótima maneira de passar o tempo com a família, as mulheres, os jogadores casuais e todos os outros de todas as idades.



Mass Effect

Poderá a criadora de alguns dos melhores jogos de aventura de todos os tempos, como *Baldur's Gate* e *Knights Of The Old Republic*, criar algo de menor qualidade? Difícilmente. É por isso que este *Mass Effect* é tão aguardado. Ainda por cima, a canadense BioWare afirma que este jogo será a definitiva aventura espacial. Atores virtuais com uma capacidade de representação ao mais alto nível e um enredo repleto de intrigas e reviravoltas são algumas das promessas. As aventuras de *Mass Effect* terão lugar em planetas, luas e estações espaciais de uma vasta galáxia.



EchoChrome

Oscar Reizenhard foi o pai dos objectos impossíveis. A Sony é a mãe de *Echochrome*, um jogo de quebra-cabeças impossíveis percorridos por um modelo de madeira. O jogo é minimalista e minimalista mesmo. Neste título, a perspectiva é importante para a solução dos puzzles. Os blocos geométricos que à partida parecem separados, passam a ser unidos com uma pequena rotação de câmara, permitindo à personagem percorrer o jogo.



Fallout 3

Os ambientes dos apocalípticos e a narrativa complexa dos jogos da série *Fallout* granjearam-lhes uma fiel base de fãs. São jogadores que enchem fóruns pela Internet com as suas opiniões quase literárias sobre os dois primeiros capítulos. A Bethesda está a jogar com a ansiedade dos jogadores e a manter os detalhes sobre *Fallout 3* no segredo dos deuses. Revelou apenas que a aventura decorrerá na costa Este dos Estados Unidos e manterá o ambiente sombrio que caracteriza a série. Quanto à jogabilidade, os autores já avisaram que desticará dos títulos anteriores.



Little Big Planet

Um mundo altamente estilizado e fofo, feito de colagens e tudo o que é manipulável e nada a fórmula que, na opinião da Sony, vai fazer o jogo que substitua os industriais conhecidos e ajudará a comunidade online da PlayStation 3. Cada jogador terá um espaço online próprio e um espaço virtual com determinados poderes de desenho e construção. Entre outras, esta habilidade vai ser usada para criar espaços pessoais, jogos e minijogos para a comunidade. O título é um jogo de grupo para determinar se a comunidade é capaz de resolver puzzles, um jogo que promete espalhar a criatividade num universo em constante mutação.



Starcraft 2

O jogo de estratégia em tempo real que definiu uma geração e ainda hoje é jogado online. Após anos de espera, eis que a Blizzard anuncia finalmente *Starcraft 2*. Será o regresso das poderosas raças Protoss, Terran e Zerg, numa aventura que prolonga o legado narrativo de *Starcraft*. O jogo também tem um novo modo de jogo, um novo componente online para múltiplos jogadores bastante completa e um poderoso editor de mapas. Esta última funcionalidade faz especial sentido uma vez que o jogo tem sido usado para criar jogos de estratégia em tempo real.



LEGO Indiana Jones

A colaboração LucasArts e Traveller's Tales trouxe ao mundo o jogo *LEGO Indiana Jones*, depois de duas parcerias de sucesso em *LEGO Star Wars*. A paródia a cenas míticas dos filmes *Raiders of the Lost Ark*, *Temple of Doom* e *The Last Crusade* é a fórmula a seguir neste título, que sairá no verão de 2008, para consolas de nova geração. Para já, espera-se que o modelo de cooperação visto nos dois primeiros *Star Wars* será uma forte probabilidade para este título e que a jogabilidade acessível e humorística para de *LEGO Indiana Jones* um jogo para toda a família, repetindo o sucesso da parceria entre a Lego e George Lucas.



ELECTRONIC ARTS

ÜBER
ALLES

HOLLYWOOD



Entre velhas marcas renovadas e novas apostas, a maior editora do mundo apresentou-se em Los Angeles com um conjunto de títulos que podem manter a empresa no trilho do sucesso. Mas há dúvidas no ar «Têm havido demasiados produtos «dênticos aos do ano anterior, que por sua vez já copiavam os seus antecessores», queixa-se o presidente da Electronic Arts

NELSON CALVINHO, EM LOS ANGELES

Tudo isso é jogo
EA no PVP

A ordem vem do director executivo da Electronic Arts, John Riccitiello, para a divisão de desenvolvimento de jogos da EA, a EA GAMES, desenvolver um jogo de estratégia para PC e console. O jogo é chamado de **Half-Life 2: Episode Two**. O jogo é desenvolvido pela Valve, a mesma empresa que desenvolveu o primeiro Half-Life. O jogo é desenvolvido pela Valve, a mesma empresa que desenvolveu o primeiro Half-Life. O jogo é desenvolvido pela Valve, a mesma empresa que desenvolveu o primeiro Half-Life.

Vai ser um dos grandes lançamentos da série. The Orange Box já é um jogo cinco vezes mais grande do que Half-Life 2 e Half-Life 2: Episode Two. O jogo é desenvolvido pela Valve, a mesma empresa que desenvolveu o primeiro Half-Life. O jogo é desenvolvido pela Valve, a mesma empresa que desenvolveu o primeiro Half-Life.

temo aquele onde os pedaços da trama se encontram. Este episódio é mais longo que o anterior e decorre em novos ambientes ao ar livre com novas armas e novas mutações. Continua Doug, seguindo uma promessa bombástica: antes da versão final, algumas principais personagens a morte. A Valve também lançou o jogo de combate online, Half-Life 2: Deathmatch, que é um jogo de combate online. O jogo é desenvolvido pela Valve, a mesma empresa que desenvolveu o primeiro Half-Life.

vi a tornar-se um caso sério pelo menos o caráter que, há uns tempos, contra a Internet causou furor. Tem muito a ver com a Valve. Os jogadores de consolas e computadores, de modo geral, não gostam de jogos muito mais lentos e com muita história. Por isso, a Valve não está a desenvolver jogos de combate online. O jogo é desenvolvido pela Valve, a mesma empresa que desenvolveu o primeiro Half-Life.



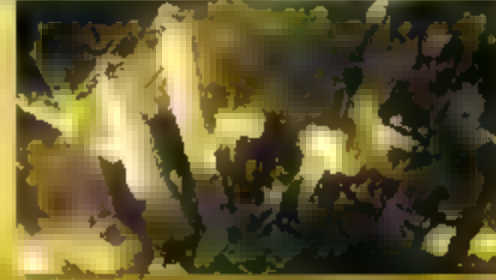
Mercenaries 2: The Other Side of the Mountain. O jogo é desenvolvido pela EA GAMES. O jogo é desenvolvido pela Valve, a mesma empresa que desenvolveu o primeiro Half-Life. O jogo é desenvolvido pela Valve, a mesma empresa que desenvolveu o primeiro Half-Life.



A dupla de jogos Guitar Hero e Rock Band, as principais responsáveis por converter pessoas que normalmente nunca pegariam num videogame. A proposta destes títulos da Harmonix é pagar numa forma de plástico e metal as grandes histórias da guitarra ao som de hits rock. Tem um jogo universal que vai muito para a dos hábitos geniais. Rock Band é a nova proposta da produtora, mas desta vez é mais do que um jogo virtuoso e individualista e substituído pelo conceito de banda. A guitarra permanece no centro da acção, mas a da guitarra se um baixo, um microfone e até uma bateria. A guitarra, desta vez, é uma réplica da clássica Fender Stratocaster, apresentada como novidade cinco botões adicionais que servem para fazer fidgeting e a existência de um vo-

calista acrobática. Um conceito a banda ao mesmo tempo que rouba clientes a jogos como SingStar, mas foi a batida a novidade mais procurada em Los Angeles. A estrutura de plástico e metal é divertida em particular quando se trata de alguns rituais espetaculares. As notas surgem no jogo exactamente da mesma forma que vão a guitarra. A sua onde os outros experimentais Rock Band, o ambiente era tal e qual de uma garagem de ensaios. Havia berms e gente a abanar a cabeça e a apaludar os artistas como se estivessem num concerto a sério. A ligação da Harmonix a MTV abriu portas para uma série de canções ainda mais ambiciosas, enquanto a distribuição pela EA se tornou com um sucesso massivo. Esta confirmação a disponibi-

lidade de alguns exemplos para jogos também foram chamados e o caso do emblemático "Nevermind" dos Nirvana, para além de uma coleção de artistas como Metallica, Ozzy Osbourne, David Bowie, The Hives ou The Ramones. Acertou-se a opção de jogar online, ainda muito pode ficar assim, com o seu próprio instrumento e tocar em conjunto. E temos tudo para apostar em Rock Band como candidato a disco instantâneo. Fica por ver se será o modelo de negócio se foi preciso comprar cada instrumento separadamente a diversão provicará um enorme furo financeiro. Por outro lado, a sua grande vantagem é ser jogado em grupo, já a mesma coisa a solo sem todos os instrumentos.



por cima de um muro ou atingiu um ponto elevado, ou a bibliotinha, teoricamente, quando me atingiu, a sua "onda" deposita-se nas mãos do outro. Apesar de toda esta simbologia, quem não gosta dos melhores dos amigos? Só a "realidade" parte dos milhares que embriagam o outro sempre quando em manifestação de todos os seus atributos de "você" e "eu" e esta sempre a nível dos comentários do parceiro - controlado pela "censura" mas também - de usar auscultador e microfones para responder de uma estepe apegai com a inteligência artificial que ouve os comandos de voz ou a mais com um amigo, particularmente às suas partidas coríneas. E a está a criar uma obra em que as suas ideias mandam, mas as personagens são quem mais alto



Um Diablo 2 futurista inspirado por First Person Shooters parece-nos uma forma eficaz, ainda que simpista, de resumir o primeiro jogo da Flagship Studios, fundada precisamente por um dos mentores dos jogos da Blizzard. Ou talvez não seja assim tão disparatado. É impossível olhar para Hellgate e não pensar que estamos, como em Diablo, perante um jogo de role-play que de role-play tem pouco. O desenvolvimento de personagens e a estrutura de missões são reduzidos ao mínimo denominador, apenas o suficiente para dar mais textura a um jogo que assenta no ritmo forte da acção — aqui como num First Person Shooter.

O jogo empurra-nos para uma Londres pós-apocalíptica dominada pela magia e por criaturas demoníacas. Bom, nada de original e de único, por certo. O presidente da Flagship, Bill Roper, aponta-nos então para uma estrutura mais aberta, com múltiplos caminhos e, na verdade, para a promessa de infinita jogabilidade,

graças a geração aleatória de níveis, objectos e missões, garantindo que nunca uma experiência de jogo será repetível — uma filosofia herdada de Diablo 2 e que os jogadores mais recentes poderão associar, por exemplo, as instâncias de World Of Warcraft.

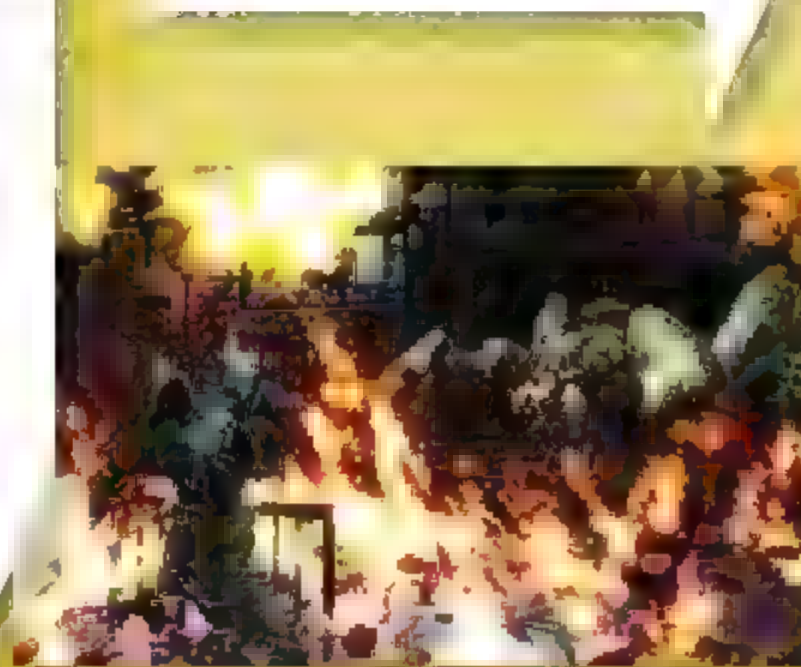
A presença de facções, três, cada uma com personalidade e estilo de jogo próprios, acrescenta profundidade, mas é sobretudo importante para enriquecer uma experiência online para múltiplos jogadores, que poderão escolher juntar-se em acção cooperativa — cumprindo missões lado a lado.

A história da Blizzard e, estamos em crer, da Flagship, é a de jogos que, no papel, levantam suspeitas de superficialidade. Mas quem conhece as obras desta mala sabe que, na prática, poucos conseguem produzir obras com mundos tão coesos e com uma jogabilidade tão equilibrada e viciante. Por isso é com expectativa que esperamos pela chegada deste inferno a Portugal.

É corajosa a entrada da Electronic Arts no mundo do skate. O próprio produtor associado, Jay Bainer, reconheceu perante a Hype! que destinar Tony Hawk's Pro Skater, jogo com história, de qualidade e adesão de público à prova de bola e o apoio de um herói do skate, seria tarefa perto do impossível. A solução para contornar o problema passa por diferenciar pela inovação.

«Tony Hawk's Pro Skater é um jogo que passa sobretudo por *combas*, truques especiais, conquista de pontos. O nosso jogo é mais sobre a experiência do skateboarding», garante o simpatíssimo Jay, ele próprio um fervoroso praticante de skate há 31 anos. Claro que os malabarismos característicos deste desporto são uma parte importante de SKATE, mas aqui «trata-se mais de recrear a sensação física». E para conseguir recrear essa fisicalidade do skate, o método de controlo Flickit — que funciona à base dos joysticks analógicos do *gamepad*, dispensando o esmagar e combinar de botões — é fundamental.

O manipulo esquerdo controla o corpo e a direcção do skater; o direito controla a prancha. Os gatilhos são as «mãos» do skater: servem para agarrar a prancha. Reconhecendo padrões de jogo e variações na velocidade e precisão do jogador, o Flickit permitirá, promete Jay, criar um estilo personalizado. Não haverá truques bloqueados: a progressão terá a ver apenas com a habilidade do jogador, tal como um skater só progride praticando. Então estamos perante algo que é mais uma simulação do que um jogo com instintos arcade? «Sim, e uma simulação, mas uma simulação divertida». A liberdade é uma condição essencial do skate, e a enorme cidade do jogo, livre de explorar, ajudará a atingir essa independência de movimentos, assim como a existência de liberdade de expressão dos jogadores através da criação da sua própria personagem, seja através do rosto, do calçado e das roupas que veste, do penteado que usa ou do aspecto da prancha. E em cima de tudo isto ainda haverá a possibilidade de jogar online. A EA parece estar a fazer um bom trabalho em SKATE e dificilmente alguém lhe poderá aqui apontar o dedo no que toca à inovação.



CINEMA DISCUTE ARTE DOS VIDEOJOGOS

Um crítico e um realizador de cinema discutem fervorosamente o estatuto dos videojogos enquanto forma de arte. Ralham as comadres... descobrem-se as verdades? **NELSON CALVINHO**

Roger Ebert é o mais popular crítico de cinema norte-americano da actualidade. Clive Barker é autor de novelas de terror e assina obras da mesma verve no cinema. Ambos estão envolvidos num pingue-pongue sem treguas para dar a resposta a um tema que ocupa cada vez mais páginas de revistas, jornais e de Internet. Mas haverá nesta troca de palavras algum valor interpretativo, hermenêutico?

De um lado do ringue, com centenas de críticas e a co-autoria do argumento de uma das grandes obras do exploitation, "Beyond The Valley Of The Dolls" (Russ Meyer, 1970), temos o crítico. «Os videojogos, pela sua natureza estrutural, requerem escolhas dos jogadores, o oposto da estratégia do cinema e literatura serios, que requerem controlo autorais», argumentava Ebert em 2005, porque «a arte procura liderar-nos para uma conclusão inevitável, não para uma orgia de escolhas».

«Ninguém foi capaz de citar um jogo digno de comparação com os grandes dramaturgos, poetas, cineastas, romancistas e compositores (...). Para a maioria dos jogadores, os videojogos representam uma perda das horas preciosas que temos disponíveis para nos tomarmos mais cultos». Como chega Ebert a esta conclusão? O próprio explica. «Sei por definição que a maioria dos jogos envolve 1) apontar e disparar, em diversas variações e tramas, 2) caçar tesouros, como em *Myst* e 3) controlo do resultado final por parte do jogador. Estes atributos têm pouco a ver com arte, têm mais a ver com desporto». Do outro lado, de fato negro, está o mestre do horror. «É uma tretca. Este é um *medium* com pouco mais que duas décadas de vida, e ele [Ebert] está a dizer, oh, ainda não há nenhum "Guerra e Paz" claro que não há», protestou Barker numa palestra no recente Hollywood & Games Summit, evento dedicado precisamente à discussão das relações entre o cinema e os videojogos.

«Ebert tem obviamente uma visão estreita do que este *medium* é, ou pode vir a ser. (...) Podemos debater para sempre o que é arte. Mas se uma experiência vos comove, de uma forma ou outra (...) penso que merece ser estudada seriamente». E acrescenta: «o problema de Roger Ebert é ele pensar que não pode existir arte se existir alguma maleabilidade na narrativa (...) É aí que ele está errado. Porque os artistas podem colocar lá dentro todas as opções».

Ebert e Barker, Barker e Ebert. De um lado a demagogia de crítico com um conhecimento ostensivamente limitado dos videojogos enquanto *medium*, e circunscrito aos êxitos comerciais promovidos pelas máquinas de marketing mais poderosas. Do outro um autor com semelhante falta de compreensão sobre os valores intrínsecos dos videojogos e da arte, e com algo a ganhar com esta discussão. Barker está prestes a lançar um novo jogo, *Jericho*.

O resultado final é pobre e confuso.

A questão da autoria fechada versus interactividade, esquecendo as instalações artísticas interactivas e a discussão em torno do seu valor, A colocação do debate sobre a enunciação da arte ao nível das emoções e das narrativas, em detrimento da estética,

A importância para o debate da contradição (ou falta dela) do comercial para muitos versus o "artístico" para alguns,

Para além de tudo isto, faltou a reflexão sobre a própria significação de videojogo. Nem uma palavra sobre o que define a sua linguagem e estética essenciais, nem uma reflexão sobre obras jogos e não sobre o *medium* em abstracto. O cinema, a literatura, a música, não serão arte enquanto tal, mas o resultado de uma série de corpos artísticos.

O mais perturbador porque se faz o debate sobre os videojogos como arte (ou não) de fora para dentro e não de dentro para fora, isto é, a partir dos principais interessados: os autores de videojogos?



NA NET

Sites Relacionados:

<http://roge.eberts.intimes.com>

Jericho é o novo jogo do romancista e realizador de terror, Clive Barker. Será um exemplo de videojogo enquanto forma de arte, ou Barker está apenas interessado em ganhar visibilidade?



HEAVENLY SWORD

BLOCKBUSTER A CAMINHO

Dizem-me que não, que tem antes a ver com futilidade. Com ser capaz, com passar despercebido. Com guerrilha. Com ataques selectivos. Por isso foi nada disso que vi em Cambridge, na Inglaterra, onde a Ninja Theory se baniu para preparar o primeiro grande blockbuster da PlayStation 3. Por ali mora um desejo ambicioso de fazer algo que perdure na memória futura.

Heavenly Sword é, desde há coisa de um ano, uma das principais armas que a Sony tem vindo a aliar para o ataque ao mercado da nova geração de consolas: a batalha de 2007 promete ser feroz e a Sony não quer perder a iniciativa. E é aí que entra a Ninja Theory, a nova arma da Sony para a batalha de 2007. O jogo de luta Heavenly Sword do título e fugir da arena com o longo cabelo cor de fogo enfiado entre as alças das pernas. Porque nada deve parecer quem tem o marketing da Sony, o musculo da PlayStation 3, o talento de Andy Serkis e a criatividade da Weta Digital do seu lado.

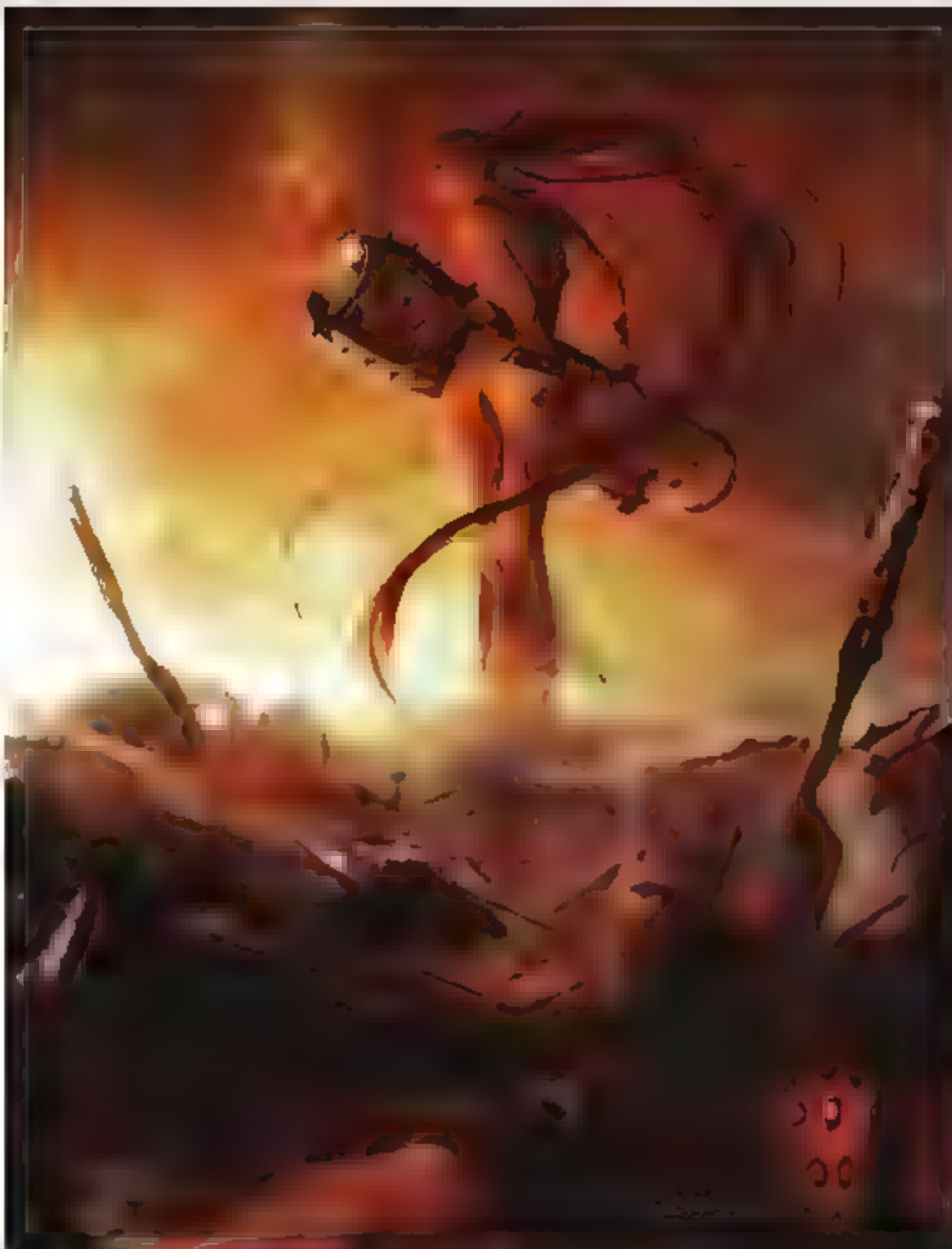
A narrativa de Heavenly Sword, drama de artes marciais, é proporcionalmente curta-se de uma perna.

Nariko está a morrer muito aceleradamente: tal é o compromisso de empunhar a espada sagrada que da morte ao jogo. A narrativa tem um poder ext. extraordinário, permitindo executar as mais belas e belas coreografias de morte jamais por ecrãs. É a única solução para levar a cabo a vingança sobre o Rei Bohan e as suas tropas, responsáveis pelo massacre que dizimou o clã de Nariko. Em troca, a espada quer a vida da guerreira. É que a Heavenly

WUXIA, NOVA ATRACÇÃO DO OCIDENTE

Wuxia é o género cinematográfico baseado em aventuras de artes marciais e espadas, passadas normalmente num passado mítico, em que os guerreiros eram dotados de aptidões sobre-humanas, como, por exemplo, o de desafiar a gravidade» (vide www.asia.cinele.com). No cinema, a acção caracteriza-se pelo uso de elásticos e trampolins que permitem os malabarismos mais incríveis – uma técnica que influenciou a acção de filmes como "The Matrix"

elaborar das personagens, criadas pelo artista de serviço da Ninja, Alessandro Tosi, até à recrutamento de Andy Serkis para o papel de director dramático do projecto. O actor que deu corpo e voz a personagens como a trilogia "The Lord Of The Rings" e também ao guri com problemas de ganho em "King Kong" (ambos filmes de Peter Jackson) é responsável pela direcção de actores de Heavenly Sword e pela realização das cenas de captura de movimentos do jogo, desenvolvendo de próprio o papel de vídeo Bohan.



representação. Para Andy Serkis, mestre da captura de movimentos, esta tecnologia de Full Motion Capture se libertadora para os actores, porque permite fazer tudo, e a todo o lado, sem os limites do nosso próprio corpo e do mundo real.

Com esta ferramenta na mão, a equipa de design gráfico e de animação da Ninja Theory partiu para a construção de personagens que pareciam incrivelmente reais e palpáveis, mas ao mesmo tempo etéreas, fugindo ao efeito conhecido por "Uncanny Valley". Em trapoe, gerando, segundo esta teoria, quanto mais fotorealistas forem as personagens, mais o olhar humano se fixa nos pormenores, nas falhas que as diferenciam da realidade, tornando assim a ilusão e a empatia permitida por personagens reais e provocando uma resposta emocional negativa.

Para o responsável pela modelação e animação dos rostos das personagens, Stuart Adcock, a guerra de Nariko rege-se pelos parâmetros do mundo real e da física, mas tem uma imagem maior que a vida. Tudo em Heavenly Sword é dessa forma. Os cenários do jogo, que se assemelham a algo algum do mundo real, mas também a algo que é impossível de ver no mundo real. É assim de facto. Acreditamos media, mesmo no universo e personagens que não são reais, mas que são reais. É assim de facto. Acreditamos media, mesmo no universo e personagens que não são reais, mas que são reais.


O jogo de luta Heavenly Sword é um jogo de luta de alta qualidade, com uma narrativa curta-se de uma perna. O jogo de luta Heavenly Sword é um jogo de luta de alta qualidade, com uma narrativa curta-se de uma perna. O jogo de luta Heavenly Sword é um jogo de luta de alta qualidade, com uma narrativa curta-se de uma perna.

Uma narrativa cativante, saída da pena de Rhianna Pratchett, filha do romancista Terry Pratchett (conhecido do universo "Dis-

1111

Os reves em que controlamos a assembleia se a Gears of War bloqueia a cobertura e câmara sobre o ombro quando se procura um inimigo com o arma de serviço, a besta.

É o responsável pela criação dos conceitos artísticos que servem de ponto de partida para a criação do universo de Heavenly Sword e das suas personagens.



«Quando chegou ao projecto, Nairão era apenas um rapazinho chinês novinho com cabelo preto, por isso a primeira decisão que tomei foi transformá-lo numa personagem mais forte, mais conhecida. Aí deu do cabelo uma ideia por que precisávamos de algo forte para não ficar um sujeito podre». Assim de repente, ele se tornou o Avelar, um tipo de atleta, depois mudamos para o rabo-de-cavalo longo, que é muito mais icónico, mais elegante, quando ele se movimenta o rabo-de-cavalo move-se com ele. Gosto que tenha um aspecto de uberdade, porque tem uma personalidade bonita, mas se quiserem, pode ser um jogador de futebol, é bonita de se ver, mas por gosto. Tivemos muitas variações para termos a certeza de que era isto que queríamos. Demos-lhe um cabelo de 20 cm, de 30 cm, até ao pescoço. A certa ponto chegou à lei o cabelo. Ah, acabamos por voltar à ideia original e a ideia acabou-lhe por ajudar. Original tem de ser muito simples para não nos distrair de quem ele é. Ele é o cabelo, e podemo-lo».

Abelardo Aze

«Gosto muito do nome de Kai. No início era para ser um homem, um simples aliado. Mas no quarto tomou-se mais intelectual e foi esse personagem feminino, uma irmã de Naniwa, para quem se pudesse encontrar. A minha ideia foi fortalecer a amizade de forma a que ela se mostrasse como um gato. Por isso tem o nome de *Yuki* (que quer dizer lua) e pensar o que seria possível fazer. Até a roupa, o cabelo, a cabeça de Kai tinha de fazer lembrar um verdadeiro gato. Daí a corço. Inve e a pele, uma no seu rosto representa o mesmo. Para criar esta personagem inspirei-me em revistas orientais e de moda, aproveitando as acções desses modelos e traduzi-as para um mundo de fantasia, mas mantendo a simplicidade, que é o mais importante numa personagem. Para não perder os seus traços mais fortes, Kai a gato. Não é preciso dizer mais nada». **Abelardo Jón**

• Para a criação do rei tive uma abordagem completamente diferente a partir do momento em que soube que Andy Serkis se juntaria a nós. Normalmente penso de um esboço, de uma roupa, mas neste caso arranquei logo com uma pintura porque queria dar ao Andy uma prenda de boas-vindas. Inspiro-me em antigos mestres da pintura. Inspiro-me em Rembrandt e nas luzes e nos ambientes de Caravaggio. Penso: a melhor forma de ser original quando se criam mundos de fantasia é olhar para o nosso passado. Ele ficou muito contente. Depois passei para a guarda-roupa. Há um corpo que está sempre junto do rei, quase como se fosse parte da sua indumentária. A roupa do rei é uma tentativa de traduzir as vestimentas de um samurai em algo mais poderoso, mais metálico». **Alexandro Tava**

ZX SPECTRUM: 25 ANOS

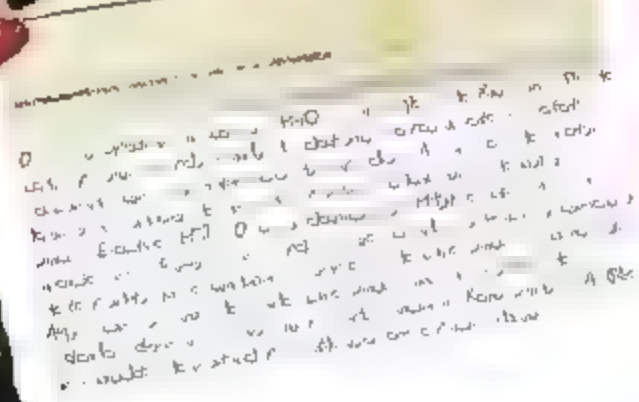
A VELHA CONSOLA DA NOVA GERAÇÃO



No princípio dos anos 80 a informática era um luxo das empresas e institutos de ensino. Mas em 1982 a Sinclair Research lançou a ZX Spectrum, um computador acessível à bolsa do cidadão comum. A revolução saiu a rua. **JORGE VIEIRA**

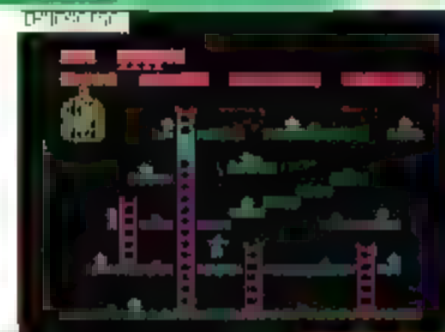
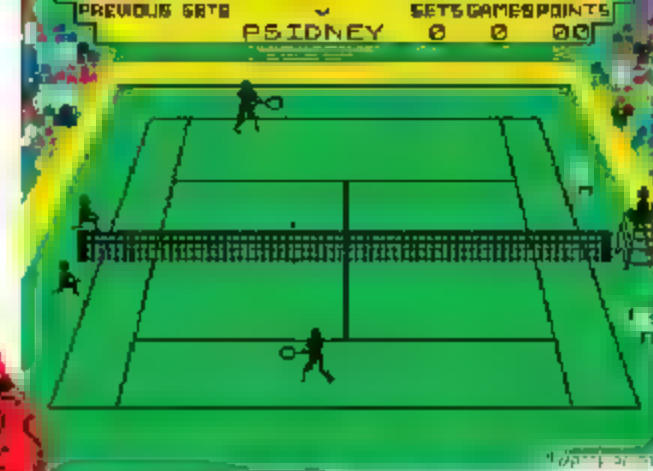
[illegible]

Portugal e o Spectrum-manio

[illegible][illegible]

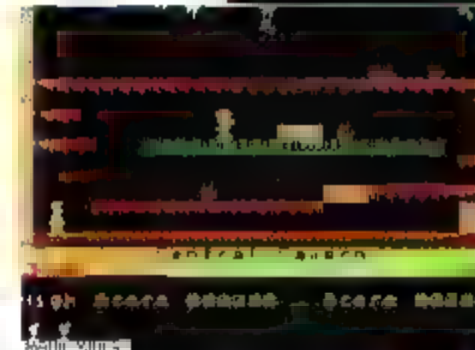
1982-1989: OS ANOS DOURADOS DO ZX SPECTRUM

| | | |
|---|--|---|
|  | 1982 Brazil |  |
|  | 1983 Minnie Driver Knight Rider |  |
|  | 1984 Daley Thompson Decathlon Midtown |  |
|  | 1985 March Day MacGyver |  |
|  | 1986 Super Hero On Top Gun |  |
|  | 1987 Arkanoïd Miami Vice |  |
|  | 1988 Target: Ac ingade Mexico |  |
|  | 1989 Robotop: Quers do Muro de Berlim |  |



No topo do mundo

Quase todos os universitários que se formaram na década de 1980, quando a informática ainda era uma novidade, tinham em comum uma característica: eram jogadores de videogame. E isso não era apenas uma brincadeira. Para muitos, a informática era uma ferramenta essencial para o trabalho. E isso não era apenas uma brincadeira. Para muitos, a informática era uma ferramenta essencial para o trabalho.



ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS



| | Processador | Memória | Resolução gráfica | Som | Letras |
|--------------|-------------|------------|-------------------|---------------------|---------|
| Z65000 | 3,54 MHz | 48 a 28 KB | 256 x 92 | 1 a 3 canais de som | Cassete |
| Plus/Sharp 3 | 3,2 GHz | 256 MB | 920 x 1080 | Dolby TrueHD | Blu-ray |

NA NET

Sites Relacionados

| |
|--------------|
| Commodore 64 |
| Commodore 64 |
| Commodore 64 |

Na internet, há muitos sites que oferecem informações sobre o Commodore 64. Alguns são apenas listas de sites, enquanto outros oferecem informações mais detalhadas. Um dos sites mais conhecidos é o **Paradise Cafe**, uma comunidade online para entusiastas do Commodore 64. Outro site importante é o **Commodore 64**, que oferece informações sobre o hardware e software do sistema.

Fora de moda

No início dos anos 80, o Commodore 64 era o computador mais vendido do mundo. No entanto, com o avanço da tecnologia, ele foi substituído por computadores mais potentes. Hoje, o Commodore 64 é considerado um sistema obsoleto, embora ainda tenha uma comunidade de entusiastas.

Quando, em 1982, a Amiga anunciou oficialmente o lançamento do sistema, muitos entusiastas do Commodore 64 ficaram desapontados. No entanto, a Amiga não substituiu o Commodore 64, mas sim o sucedeu. A Amiga era um sistema mais poderoso e versátil, capaz de lidar com tarefas mais complexas. No entanto, o Commodore 64 continuou a ser popular entre os jogadores de videogame. Muitos jogos foram desenvolvidos para o sistema, e muitos jogadores ainda preferem jogar nesses jogos. A Amiga, por outro lado, não conseguiu alcançar o mesmo sucesso comercial. Embora tenha sido um sistema inovador, não conseguiu superar o Commodore 64 em termos de popularidade. Hoje, o Commodore 64 é considerado um sistema clássico, enquanto a Amiga é considerada um sistema histórico.

Eles começaram no Spectrum

O ZX Spectrum surgiu da necessidade de um computador pessoal para muitos criadores de videogames que precisavam por fazer carreira nesta área de entretenimento. Um selo da gigante da garagem casou para o escritório de casa.

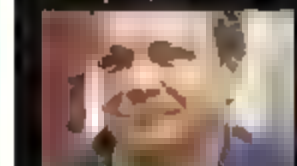


No Spectrum Savage, Beyond The Iron Palace, Teenage Mutant Ninja Turtles

Depois: Earthworm Jim, MDK, Enter The Matrix



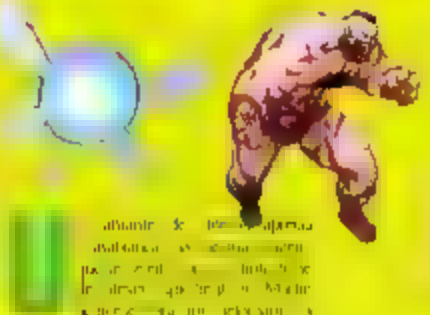
Jim e Chris Stamper (Rare) No Spectrum Jasec, Sabre Wolf, Ark Atac, Prince of Persia, The Great Gatsby, GoldenEye 007, Viva Pinata



Sid Phillips No Spectrum Silent Service, F-15, Strike Eagle Depois: Pirates!, Civilization, Railroad Tycoon

JOGOS RETRO

VELHOS JOGOS, NOVOS AMIGOS



Um dos jogos mais importantes da história dos videogames, o Super Mario Bros. 3, lançado em 1988 para o Nintendo Entertainment System (NES), marcou o início de uma nova era para a série. Com a introdução de novos personagens, como o Toad, e mecânicas inovadoras, como o uso do Toad para transportar o jogador, o jogo se tornou um clássico absoluto. Sua influência é visível até hoje, com muitos jogos modernos adotando elementos semelhantes.

volta o fundo de catálogo e uma plataforma de jogos retro. Mas foi preciso chegar a 2007 para que as editoras de videogames percebessem o enorme filão que brilhava na mão. Mas qual será o papel dos jogos retro para as novas gerações?

O século está no cérebro
Segundo um dos organizadores do Retro-Bop, o principal evento português dedicado aos jogos retro, Nuno Folhadela, «os jogos estão a ficar cada vez mais estagnados e a malta começa a sentir vontade de voltar às raízes». Esta ideia faz sentido para toda uma geração de indivíduos que tem agora entre 25 e 30 anos e deu os seus primeiros passos em máquinas como o ZX Spectrum, Mega Drive ou Super Nintendo. Mas e os jogadores mais novos? Qual será a sua aproximação para os jogos que na sua infância foram criados? Ou ainda nem sequer eram nascidos?

Atualmente contactar com jogadores de todas as idades, Nuno Folhadela refere que se malta nova gosta muito de investigar, de experimentar e por isso não ligam muito ao aspecto gráfico dos jogos antigos. Mas será que obras como *Contra* ou *Defender* podem rivalizar hoje em dia com prodígios modernos como *Gears Of War*? Para Nuno Folhadela, tudo passa pela imaginação dos jogadores. «Os jogos retro apelam as novas gerações pela imaginação. Nesses jogos a

Paulo Dimas. Ícone dos anos 80
Os jogadores mais velhos lembrar-se-ão de um rapaz que apresentava, no final dos anos 80, uma rubrica semanal de videogames no programa Ponto Por Ponto da RTP1. Paulo Dimas. À Hypel esteve à conversa com o ex-



apresentador de jogos retro, Paulo Dimas, de 40 anos, filho de um músico e de uma atriz, que se tornou um dos principais nomes da imprensa de jogos retro. Dimas começou a trabalhar na área dos jogos retro em 1988, quando foi contratado pela editora de jogos retro, a Hypel. Foi lá que começou a trabalhar com os jogos retro, e foi também lá que começou a trabalhar com os jogos retro. Dimas começou a trabalhar na área dos jogos retro em 1988, quando foi contratado pela editora de jogos retro, a Hypel. Foi lá que começou a trabalhar com os jogos retro, e foi também lá que começou a trabalhar com os jogos retro.

O salto do Spectrum para o Commodore
Apesar de a indústria de jogos retro ter vindo a crescer, a queda nos preços de computadores pessoais e a estresse das compilações de bits deu novo abanão ao mercado. Será que os jogos atuais ponderam este efeito surpresa de 20 anos atrás? Segundo Paulo Dimas, alguma pode-se apenas estabelecer um paralelo com a WiiU, no sentido de que, do ponto de vista da dinâmica do jogo e algo que, de facto, tem um certo nível de complexidade, se não a nível de algumas características muito novas.

O futuro é retro
«Eu nunca imaginei que o negócio dos videogames algum dia atingiria esta tal dimensão para ultrapassar a indústria do cinema», reconhece Paulo Dimas. Números à parte, de facto ninguém sabia que as brincadeiras dos microcomputadores e máquinas de arcade se transformaram num negócio de milhões de euros e emprego milhares de profissionais em por todo o mundo. A nostalgia e as lembranças de infância de quem possui hoje mais de 30 e 40 anos também podem explicar o actual sucesso dos jogos retro. Na opinião de Paulo Dimas, este talvez apela os consumidores dominantes, isto é, que na 70 ou 20 anos atrás eram novos. E essa geração que, neste momento, tem dinheiro para gastar e influenciar o mercado de consumo. Seja nos telemóveis ou em spots publicitários, na música ou nas consolas domésticas, a verdade é que o fenómeno dos jogos retro não



Mas algo está a mudar. Depois de anos a fio remitidos ao fundo do poço, perdido entre emuladores, demônios, implores e sites de reputação duvidosa, os jogos retro ressurgem em força graças às consolas de nova geração. Serviços online virtual como o Xbox Live Arcade, Xbox 360 e PlayStation Store (PlayStation 3) abraçaram um modelo de distribuição digital semelhante ao iTunes da Apple, recuperando clássicos dos videogames por um preço, por norma, entre 5 a 10 euros que convida à compra por impulso. Apro-

Os 10 jogos mais vendidos de sempre

- Super Mario Bros (NES) - 40 milhões
- Tetris (Game Boy) - 35 milhões
- Super Mario World (SNES) - 29 milhões
- Pokémon Red / Blue Green (Game Boy) - 26 milhões
- Super Mario Bros 3 (NES) - 26 milhões
- The Sims (PC) - 25 milhões
- Link's Awakening (Nintendo DS) - 14 milhões
- Super Mario Land (Game Boy) - 14 milhões
- Grand Theft Auto: Vice City (PlayStation 2) - 13 milhões
- Pokémon Ruby / Sapphire (Game Boy Advance) - 13 milhões

Os 10 consolas mais vendidas de sempre

- PlayStation 2 - 120 milhões
- Xbox - 102 milhões
- Game Boy - 89 milhões
- NES (Nintendo Entertainment System) - 62 milhões
- Game Boy Color - 49 milhões
- SNES (Super Nintendo Entertainment System) - 49 milhões
- Nintendo DS - 40 milhões
- Atari 2600 - 40 milhões
- Nintendo 64 - 33 milhões
- Sega Mega Drive - 30 milhões

ROGUE GALAXY

PIRATA

DAS

ESTRELAS

Numa altura em que todas as atenções se centram na alta definição das novas consolas, eis que surge na PlayStation 2 mais um jogo divertidíssimo e com um aspecto impareável: **CONCALO BRITO**.

Una tal grande variedade em vozes, e a jogos de palavras que o autor consegue fazer, dá a impressão de que ele não está brincando com as palavras, mas sim com as ideias. Assim, a linguagem não precisa ser tão ligada ao real, como ela é, para ser tão poderosa. A linguagem pode ser usada para fazer o leitor pensar, e não apenas para fazer o leitor ler. A linguagem pode ser usada para fazer o leitor pensar, e não apenas para fazer o leitor ler. A linguagem pode ser usada para fazer o leitor pensar, e não apenas para fazer o leitor ler.

[illegible]



ROGUE GALAXY

ROGUE GALAXY NÃO SE ENQUADRA NA MÃO DOS JOGOS DE AÇÃO, MAS É UM TÍTULO QUE SE ENCAIXA PERFEITAMENTE NO GÊNERO DE AVENTURA E AÇÃO. É UM JOGO DE AÇÃO E AVENTURA QUE SE ENCAIXA PERFEITAMENTE NO GÊNERO DE AVENTURA E AÇÃO.

ER ENTPAINMENT O. OJIGULIFA SONI LE PORTUGA

7/10

gador. Desde a época, teremos com tudo para se tornar um personagem. A história passará por um robô se torna um jogo de ação e aventura. A história passará por um robô se torna um jogo de ação e aventura.

Quase perfeito

O jogo se trata de um jogo de ação e aventura. A história passará por um robô se torna um jogo de ação e aventura. A história passará por um robô se torna um jogo de ação e aventura.

Se você não quiser jogar, não jogue. Se você não quiser jogar, não jogue. Se você não quiser jogar, não jogue.

Se você não quiser jogar, não jogue. Se você não quiser jogar, não jogue. Se você não quiser jogar, não jogue.

NA NET

Sites Relacionados

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

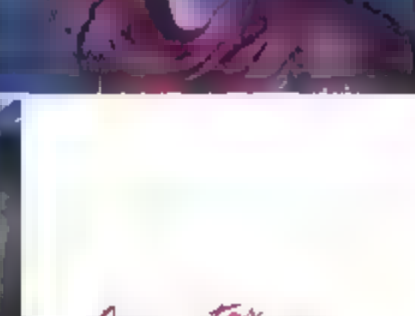
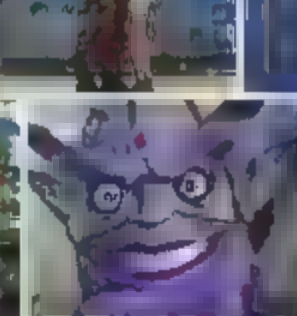
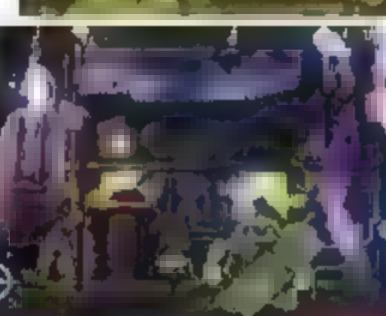
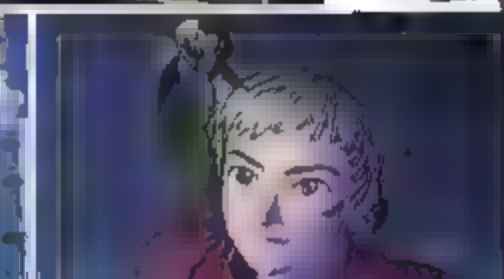
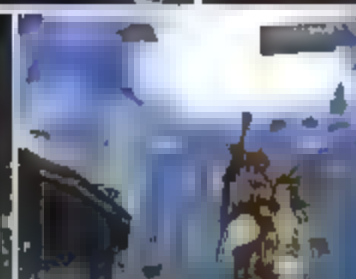
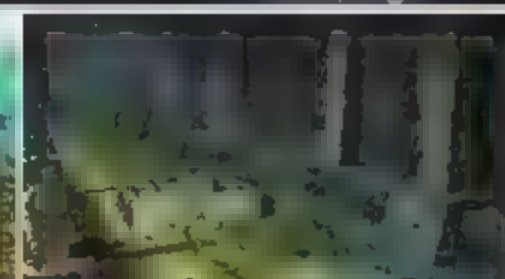
Truques e Dicas

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

Se você não quiser jogar, não jogue. Se você não quiser jogar, não jogue. Se você não quiser jogar, não jogue.

SOU MAIS PROCURADO DO QUE TU

Se você não quiser jogar, não jogue. Se você não quiser jogar, não jogue. Se você não quiser jogar, não jogue.



AS OUTRAS TAMBÉM DO GABRIEL

Jaster Rogue é um guerreiro duro, um aventureiro incansável, um defensor dos fracos e oprimidos, um explorador da desconhecida e um colecionador de insetos. Ao que parece, viver no limite não é suficiente para Jaster. Por isso pode colecionar insetos, treiná-los, e utilizá-los para participar em competições semelhantes a xadrez. Em paralelo, o herói pode também construir itens na sua própria fábrica. Basta para isso acessar os esquemas de construção de cada produto, e estar na posse dos componentes necessários para o fabrico. Estará Jaster a salvaguardar os seus dias de velhice?

Se você não quiser jogar, não jogue. Se você não quiser jogar, não jogue. Se você não quiser jogar, não jogue.



As contas que o povo fez

Black Chronicle + Dragon Quest 2 ÷ Star Ocean: The Last Hope = Rogue Galaxy

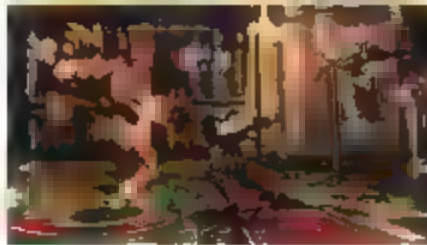
7. W/C 10. 12/11

A large, intense fire engulfing a building, with thick black smoke billowing from the flames. The fire is very bright and widespread, covering most of the structure. The smoke is thick and dark, rising from the fire. The scene is chaotic and dangerous.

Em 2004, Ninja Gaiden foi aclamado pela crítica (veja [nintendogame.com](#)) um dos melhores jogos de ação da história. E até hoje quem lembra-se resenhas sobre a qualidade de um jogo cujo grau de dificuldade provocou, decerto, o interminável de muitos jogadores ao mencioná-lo. Passado um ano, a Team Ninja produziu **Ninja Gaiden Black**, uma edição especial repleta de extras que, a contrapelo de Tetsuya Nomura,

Para os fãs da série Sigma é, seguramente, a melhor das três versões editadas nos últimos anos. Mas isso não significa que o DVD «pequeno» seja um clássico do género. A história de um pouco de Ryu Mabuchi — um jovem nintja que

De facto, o enredo e diálogos medianos de Ninja Gaiden Sigma retornam à idóia de que Kagane e os machados são realmente "bons" e a vida censo de panfletaria. E nesse aspecto este jogo é uma autêntica bíblia sobre como montar um hom sistema de combate. Consequentemente rodeado por inimigos, Ryu escreve a lendária Dragon Sword com a grade a idade de um baú. E no swindon na ponta dos pés. Passados alguns

[illegible]

As contas
que o povo fez



George Graham White

Ergebnisbericht



7700-ya Gaurava Jyoti

de 1980, o Brasil possuía 14 milhões de habitantes e dois novos meios de deslocamento estavam reservados para os corajosos que tentassem ultrapassar a principal Sincronizante, burocraticamente ludo por uma climata com melhores encantamentos da asocio E. Nihil Claudio. Semelhante a um foguete de propulsão a vapor, o veículo da consola de Sony Mm como o cartão da PS3 ainda é um pequeno deserto. Até aqui, um bom aperitivo para "matar" tempo no final desta viagem.

2019年11月 星期五 2019年11月15日

COMITE DE IMMIGRACION
 DE
 CAMBODIA NACIONAL
 -
 CARTE D'IDENTITE
 DE
 CAMBODIA NATIONAL
 -
 MEMBRE CARTE
 DE
 NATIONAL CAMBODIA



Manuscript received 11/10/01; revised manuscript received 1/10/02; accepted 1/10/02.



UM BOM JEPO DE ACÇÃO NÃO MANDA AINDA MAIS UM
SINAL PARA SEUS SUBORDINADOS.
SOMENTE ESTA LONGE DE SEU PERFIL.

U.S. DEPARTMENT OF JUSTICE TEAM NIM-LED CRYSTAL BALL '92 PREDICTIONS: SCORING

BLUE DRAGON

DRAGÃO SEM CHAMA

COM OUS FÉREO E O TITANISMO
PORTUGUESO, TUM SAÍD. E DE LUTAR
EVITA MUITOS DOS DEFEITOS TÉCNICOS
DOS SEUS CONGÊNERES AO MESMO TEMPO
QUE APRESENTA NOVAS BOAS IDEIAS.
MAS SEM OUS MISTÉRIO E OUS
LUTAR SEM FUSÃO? COMO É?

Trailer no DVD



65



HARRY POTTER E A ORDEM DA FÊNIX

CONHECER HOGWARTS

Finalmente a jogadora pode conhecer ao pormenor a escola de Harry Potter. A EA decidiu renovar a série e assumir a liberdade de movimentos como a solução. **RUI GUERREIRO D'ÂNGELA**



HARRY POTTER E A ORDEM DA FÊNIX

A história de Harry Potter, o menino que sobreviveu, é a mais recente da história da literatura para jovens. O livro foi publicado em 1997 e desde então tem sido um sucesso mundial.

O livro foi publicado em 1997 e desde então tem sido um sucesso mundial.

Harry Potter e a Ordem da Fênix é a continuação da série de jogos produzidos pela Electronic Arts. Porque? Por ser a nova obra de uma das principais desenvolvedoras de jogos de computador, a EA, que decidiu renovar a série e assumir a liberdade de movimentos como a solução.

A história de Harry Potter, o menino que sobreviveu, é a mais recente da história da literatura para jovens. O livro foi publicado em 1997 e desde então tem sido um sucesso mundial.

NA NET

Sites Relacionados.

Harry Potter e a Ordem da Fênix

Troques e Dicas

Harry Potter e a Ordem da Fênix

Alvo em Hogwarts

Em Harry Potter e a Ordem da Fênix, o jogador pode controlar o personagem Sirius Black, o amigo de Harry, que foi preso por um crime que não cometeu.

POP QUIZ

Qual o primeiro nome de Hagrid?

1. Rubeus
2. Rubeus
3. Rubeus

Sirius Black transforma-se em que animal?

1. Um cão
2. Um cão
3. Um cão

Harry e a Ordem da Fênix é a continuação da série de jogos produzidos pela Electronic Arts. Porque? Por ser a nova obra de uma das principais desenvolvedoras de jogos de computador, a EA, que decidiu renovar a série e assumir a liberdade de movimentos como a solução.

7/10

ORIGEM DOS NOMES

JK Rowling não deu nada ao acaso e uma prova disso é a origem dos nomes. Como curiosidade das coisas, aqui o significado das três personagens principais e do seu rival Draco Malfoy.

Harry - é a forma medieval de Henry O-herrique, de origem germânica (Helmric), que significa "protetor". É o nome favorito para rapazes de JK Rowling.

Hermione - deriva do nome do deus grego Hermes e significa "monte de pedras". Este nome aparece na

"Enéida", de Virgílio, e em "Um Conto de Inverno", de William Shakespeare.

Ron - diminutivo de Ronald, forma escocesa do nome escandinavo Rangvald que significa "conselheiro" e "comando".

Draco - o nome significa "dragão ou serpente, em grego. Foi o nome de um legislador Ateniense, no séc. VI a.C. e é o nome de uma constelação de estrelas vista no Hemisfério Norte.



e a combater contra os Slytherin, um peixe ao estilo de uma Croft. Mas o adelescente, ao contrário, é um menino que se tornou um menino. O nome de Harry Potter é uma homenagem ao menino que sobreviveu, o menino que sobreviveu. O nome de Harry Potter é uma homenagem ao menino que sobreviveu, o menino que sobreviveu.

As contos que o jogo faz



Harry Potter



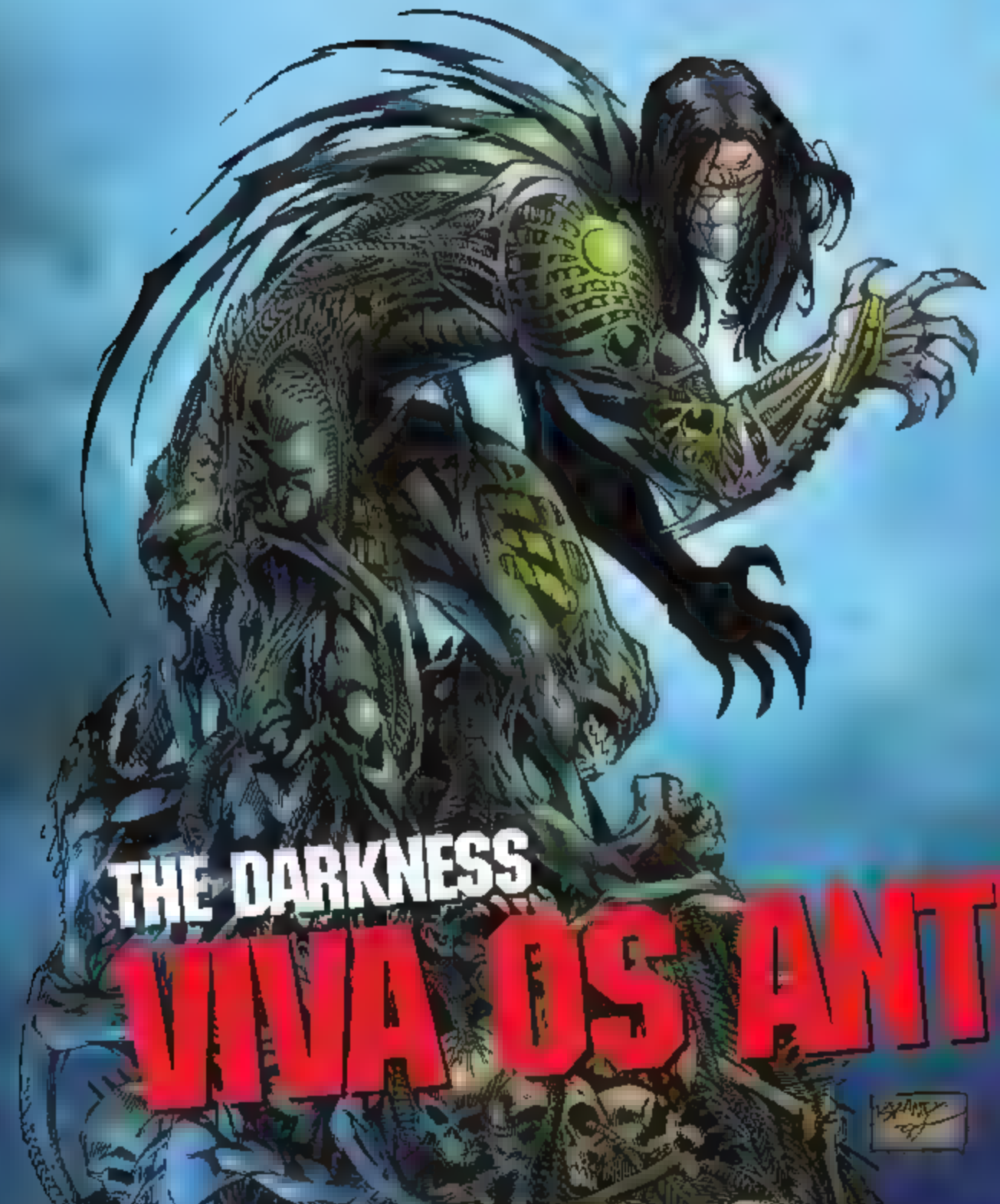
Fantasia



Ação



Harry Potter e a Ordem da Fênix



THE DARKNESS

VIVA OS ANTI-HERÓIS

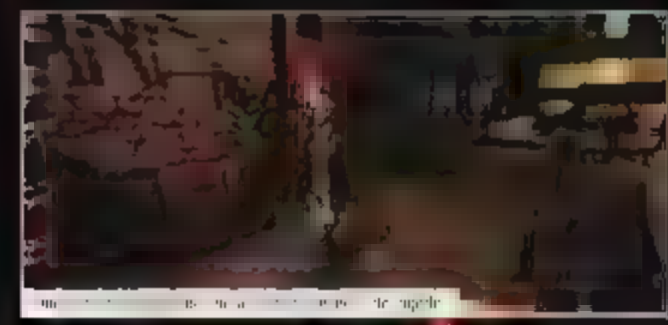


A borda desenhada foi editada graças ao jogo



Links relacionados:
www.2games.com/the-darkness
www.2games.com/the-darkness
www.2games.com/the-darkness

Truques e dicas
PS 3: www.2games.com/the-darkness
PS 3/ver/02/7013.html
Xbox 360: www.2games.com/the-darkness
Xbox 360/ver/02/7014.html



A primeira vista a premissa de The Darkness tem tudo para dar errado: Enbar no papel de Jack, fatado, um jovem mafioso que é possuído pela força das trevas no seu vigésimo primeiro aniversário. Jack, que virgou-se de seu tio, um barão do crime que o traiu, Jack, quer matar. E Jack tem as coisas certas: tentáculos que amarram corpos, empalmam pessoas e amarram enormes objetos. Por isso, as coisas em perspectiva, todos nós já nos separamos com mil e uma permissões: revistas em diversos livros, filmes e jogos, e isso não invalida que não tenhamos encontrado uma personagem e vivido os seus problemas e desafios. Não será que o que conta é a história, como a história não é entregue a um artifício com que é narrada?

The Darkness é, antes de mais, uma história desenhada, e como muitas histórias desenhadas ainda vem com o perfume invariante de adolescência, repleto de esperanças, sonhos de grandeza, vontade de fazer o que ninguém mais consegue.

Realmente, interessante é a forma como a Storyline Studios pegou muito universo de jogo, transformando-o numa proposta com conteúdo interessante, intenso e por vezes perturbador: Cantar de peças de teatro de mão de jogos onde foi investido tempo, a caracterizar um relacionamento entre duas personagens, uma relação anterior porfeitamente banal, como as que todos vivem. E, mesmo assim, existem várias outras personagens que mantêm presença em The Darkness, tornando-o um jogo um mais sério do que o típico "tro-tro".

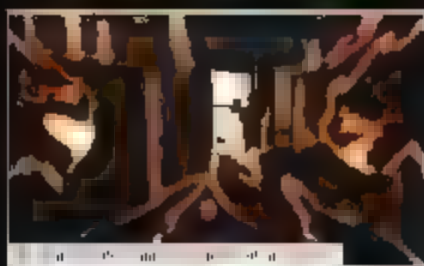
Como a história é narrada? A história é narrada a partir de um ponto de vista de Nova Iorque, repleta de histórias, mundos de uma série de poderes especiais que nos dão a sensação de estar no topo da cadeia alimentar. A principal coisa hábilidades não apenas um complemento à história, mas também a metalinguagem, mas é para o final da aventura o jogador já atravessa as ruas como uma verdadeira força de Natureza: um gangue de delinquentes espalha o caos, buracos negros sugam os mafiosos, os tentáculos amarram os corpos com desespero e os poucos humanos que sobrevivem à tudo isso ficam em pânico até que nos é apresentado o coração do plano. O espetáculo visual e espalhafatoso, justifica o alto preço, maiores de 100 que vem na caixa.

Além que inspirado pela história desenhada, a Storyline tem a mérito de ter criado uma mecânica que foge ao habitual. No entanto, isso não significa que os triches de ação que elevaram o jogo sejam o mesmo nível de um Call of Duty 2 ou de um Halo. Os personagens em The Darkness são um pouco mais vivos, com inimigos competentes, mais inteligentes, e o elemento surpresa, variando sem a falta. Além, uma das suas características é que, normalmente, é o jogador quem ultrapassa o inimigo e não o contrário. Ou

The Darkness atrai-nos para o papel de um predador nas ruas de Nova Iorque, um soberano do noite. Fô-lo com estilo, muita violência e bastante originalidade.

FREDERICO TEIXEIRA





As pequenas Darklings são um verdadeiro problema. Muita para dizer a verdade.



DARKNESS TV



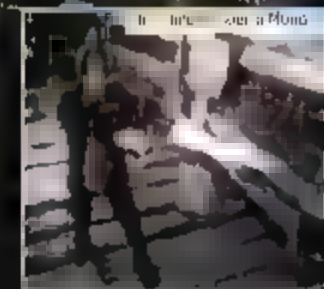
Na Darkness corre numa versão melhorada do motor de jogo usado em Chronicle Of Riddick.



É possível conseguir uma "troféu" um pouco interessante.



É possível conseguir uma "troféu" um pouco interessante.

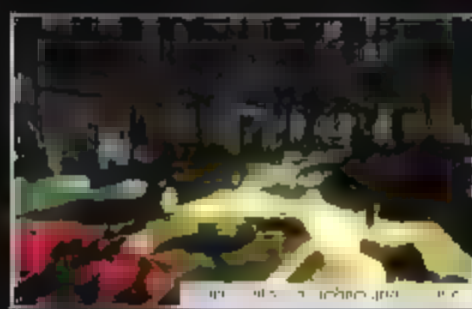
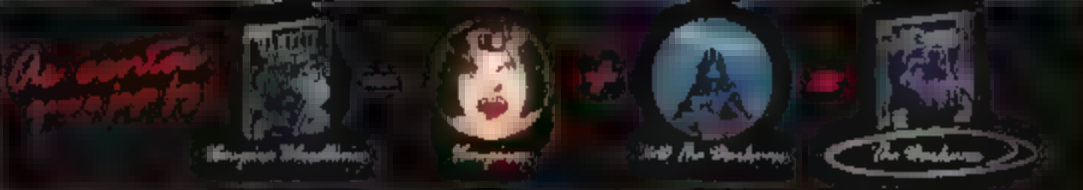


Apesar de o jogo dos combates resumir-se quase sempre à exploração de novas formas de integrar o espaço envolvente e as suas entidades.

Quem conhece o trabalho desenvolvido pelos produtores suíços em Chronicle Of Riddick conhece From Butcher Bay, sabe que pode contar com um ambiente sólido e muito envolvente. As ruas e becos de Nova Iorque, o Metro, os apartamentos, o café, todas estas áreas são suficientemente sombrias e degradadas para que se mantenha uma sensação de um mundo hostil. Ao mesmo tempo, são ajudados a jogar em terceira ou primeira pessoa, o espaço parece natural. Ou seja, o jogador vai sentir-se parte deste universo - uma tarefa muito complicada da que pode parecer quando temos um protagonista com o diabo no corpo. Um especial destaque para a personagem que habita este pequeno mundo, que nem tem a mesma grau de definição dos personagens de Game Of War ou do produtor Mass Effect, são bastante impressionantes.

Para além do ambiente depressivo também temos de homenagear o trabalho do autor, não que respeito à estrutura do jogo. Apesar de nunca nos esquecermos de que estamos em níveis ou versões compartimentadas de uma cidade, as várias partes desta adaptação livre de Nova Iorque encaixam de uma forma lógica e sem rupturas evidentes. É um aspecto essencial para os que viajaram para a frente e para trás através do intermundo, cumprindo as diversas missões secundárias do jogo. O espaço convida à exploração e parece natural, por outras palavras, a única sensação é aquela liberdade total que existe nos filmes de John Woo, mas também a presença de The Darkening. É bem mais pequena do que a de John Woo City ou San Angeles.

Nota a ação em The Darkening não é apenas



Jackie Estacado, o jovem-mohoso protagonista de The Darkness

VOZES DAS TREVAS

Bright Schiller (Uma Paula Franchetti)
O emblemático Murdock da série televisiva "A-Team" representa a chefe da máfia.

Mark Atwood (Jackie Estacado)
Este actor, mais conhecido pelos papéis desempenhados nas séries "Band Of Brothers" e "Oz", dá voz ao protagonista do jogo.

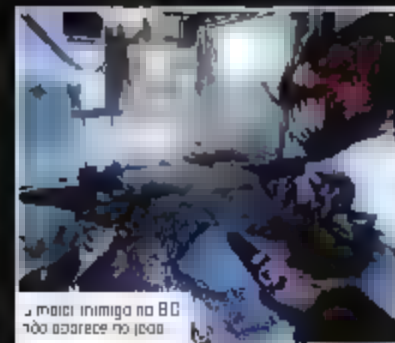
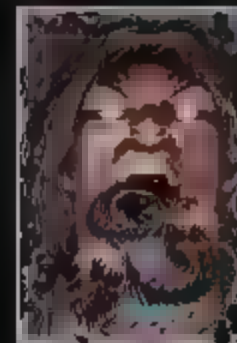
Lauren Ambrose (Jenny Romano)
A namorada de Jackie Estacado ganha vida com a protagonista dos episódios de "Six Feet Under" e "Party Of Five".

Mike Patton (The Darkness)
O vocalista dos Mr. Bungle e Fantomas, ex-Fall No More, dá voz à entidade The Darkness, sem quaisquer efeitos, ou filtros de voz.

Mike Starr (Butcher Joyce)
Butcher Joyce, o talhante, é interpretado por Mike Starr, actor secundário em filmes como "Ed Wood", "Goodfellas" e "The Black Dahlia".



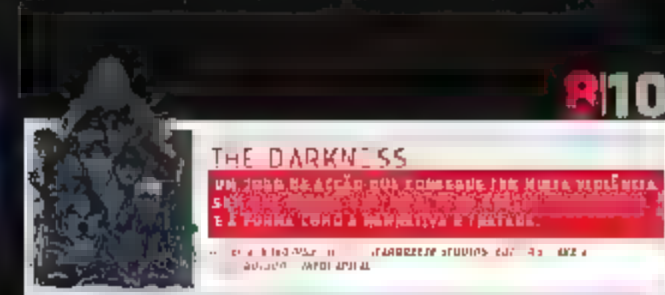
Os Darklings que o ajudarão a jogar. Bem-vindos, Kamikaze, inimigos e amigos.



Um maior inimigo no BO 100 aparece no jogo.

Apenas Big Apple. Jackie dirige a um ponto onde tem de combater os seus próprios fantasmas numa espécie de inferno onde a história da Primeira Guerra Mundial. Um local diferente se bem que um pouco desorientante, é mais não podemos dizer para não estragar a surpresa. São "vague" acontecem porque Jackie tem de compreender os seus poderes, saber controlá-los na presença de outros pessoas - se o jogador assim o entender, claro. Durante a aventura o jogador pode usar livremente as tentativas e a força, mas em diversas situações não há de esquecer que também se pode influenciar o resultado da história. Ao longo do desenvolvimento de The Darkness um dos aspectos mais promissores foi a variante para múltiplos jogadores, onde é possível abastecer de forma entre os jogadores.

humanos, ou fúrias Darklings, demónios que andam em tactos e paredes e são capazes de se projectar para o peito das suas vítimas. Infelizmente esta mecânica acaba por perder o interesse ao fim de alguns dias a trabalhar sem uma ótima sensação, cortada de mapas e medos de jogo banais. Não podemos dizer que sentimos pena pela variante online, pois apesar de tudo a Starbreeze soube desenvolver bem os seus recursos, apontando fortunas atmosféricas e coerência do universo narrativo de forma a fortalecer o conceito narrativo. E apesar de ser sobretudo uma proposta de apoio, não podemos deixar de trair um paralelo com Vampire: The Masquerade, provavelmente a obra que mais se lhe aproxima, em termos de estilo e ambientes sombrios, elegantes e a sério, no estilo de



THE DARKNESS

UM JOGO DE AÇÃO COM COMBATES EM MUITA VIOLÊNCIA, SEM CENSURA E COM MUITA VIOLÊNCIA. É A FORMA COMO A NARRATIVA É TRATADA.

© 2005 R10. ALL RIGHTS RESERVED. R10 GAMES. R10 GAMES. R10 GAMES.

O TRIUNFO DOS PEQUENOS

[illegible]

Sites Referenciados.

TRINQUES E DICAS

Frases e Ditos

[illegible]

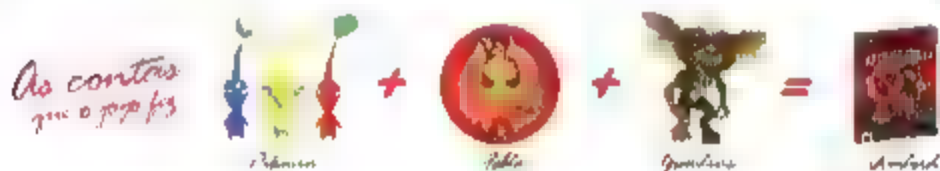
POP QUIZ

qual o nome do argumentista de O'nealer?

Mc Reading

erry Prochet

Համաձայնագրի նպատակն է օգնել
Հայաստանին և Արցախին զինվորական
և քաղաքացիական զոհերի և վիրավորների
հետևանքները բացահայտելու և օգնություն
ընթացակարգի մշակման համար:



mesmo que eles que a ele bastante natural. Os objetivos que nos são dados por Gharb, enquanto nos confrontamos na mente, mudam imediatamente: voltar a engir a Torre Negra, que neste momento está em ruínas, e matar os sete jogadores a quem ele está traído. Mas não há linha do que tiro e impossível (só Ponji). E, então, esta incerteza está sobordada. O jogo coloca-nos no equilíbrio instável entre o que posso fazer, o que não posso fazer. Aqui está, talvez, a originalidade e a base de desenvolvimento do jogo: nos jogos mais modernos, os jogadores assumem que querem da hipótese ao jogar de não o ter (pelos menos tanto). E aí surge a liberdade de quem joga: o poder escolher o seu caminho à base de muitos outros. RPAs é, certo, mais justa e mesmo divertida.

de escolher. Nessa demanda existencial, os aldoões, além de estranhos e alguns meros alchimistas, são, acima de tudo, cada um uma representação de sete pecados mortais (uma referência ao filme "Seven"?). É o que fazemos aos aldoões e o que eles fazem. Podem nos atacar com as suas facas ou nos alardear e velar com os seus jugos. Mas a solta a fuga de uma raposa. Podem dizer que é divertido ver as caras de pânico quando eles nos apanham e se apanham pela rinha. Mas...

A ajudar-nos nesta tarefa, a escola de reconstituir uma torre e de conquistar o antigo Império do Overlord aos sete vários caudex. Temos as figuras mas caramilhas e divertidas desde os filmes "Gremlins" e "Miramax".

Exothermicamente os que nos aquecem
dentro da ilha, mas a que se desloca
em direção a nós é o frio.



OVER_ORD

[illegible]

המחיר הנמוך ביותר של המוצר הוא 1.5 שקלים, והמחיר הגבוה ביותר הוא 2.5 שקלים. המחיר הממוצע של המוצר הוא 2.0 שקלים.

Javascript e Monty Python são as principais referências com as quais se trabalha.

NEWS ONLINE

Os sete arqu-inimigos eram
passos núbres, antes de se
tornarem heróis e deixaram-se
consumir pelos Sete Pecados,
Capitais.

Seu irmão, o Conde de Albany, é o primeiro
barrão, soberano dos Haiflings. Como
evidentemente, como não houvesse
amanhã. Representa o pecado da
Gula.

Aliboron — um elfo que se fundiu com uma árvore. Os sonhos dele atormentam a floresta onde vive. Representa a Freguica.

3- **Malin** - governante dos Goides.
 4- **Malin**, Panza que toda a terra do
 mundo lhe pertence. Representa o
 pecado da Avaricia.

«O Viciado» - um homem interessado mais nos prazeres da carne e na participação em festas, moral duvidosa. Simboliza a Luxúria.

Novot - Lidera um grupo de Ruborianos. Sente uma grande necessidade de possuir tudo o que é dos outros. Representa o pecado da covardia.

Controla = Controla as que têm
posturas de violências. É abraçada
por Jewel e só pensa em protegê-
e destruir tudo o que o enfurece.
Simboliza a lei.

"The Winner" - foi o líder das Heróicas. Foi responsável pela corrupção de outras heróicas. Representa a perda da Verdade.



TOMB RAIDER ANNIVERSARY

PARABÉNS, LARA

Anniversary é o regresso do passado de uma das series mais influentes da historia dos videojogos. E Lara Croft em versão teen **NELSON CAMARGO**

São mais de 20 anos que Tomb Raider é o jogo mais vendido da história. O sucesso do jogo se deve ao fato de que, ao contrário da maioria dos jogos de ação, Lara Croft não é apenas uma personagem bonita, mas também uma personagem inteligente e corajosa. Ela é uma mulher que não se deixa intimidar por nada e que sempre encontra uma maneira de superar qualquer obstáculo.

Desde o primeiro jogo, lançado em 1996, a série Tomb Raider tem se mantido relevante no mercado de jogos. Isso se deve ao fato de que a série sempre oferece uma experiência única e desafiadora para o jogador. Além disso, a série também é conhecida por sua história envolvente e por seus personagens bem desenvolvidos.

Com o lançamento de Tomb Raider Anniversary, a série retorna ao formato original, trazendo de volta a Lara Croft original, aquela que conquistou o coração dos jogadores em todo o mundo. O jogo é uma homenagem ao primeiro jogo da série e também uma oportunidade para os jogadores experirem a história de Lara Croft do início ao fim.

Embora o jogo tenha sido lançado há mais de 20 anos, ele ainda é considerado um dos melhores jogos de ação já produzidos. Isso se deve ao fato de que o jogo oferece uma experiência única e desafiadora para o jogador, além de ser um jogo muito bem produzido e com uma história envolvente.

Tomb Raider Anniversary é um jogo que não apenas oferece uma experiência única e desafiadora para o jogador, mas também é uma homenagem ao primeiro jogo da série. É um jogo que merece ser jogado por todos os fãs da série e por aqueles que gostam de jogos de ação.

Tomb Raider Anniversary é um jogo que não apenas oferece uma experiência única e desafiadora para o jogador, mas também é uma homenagem ao primeiro jogo da série. É um jogo que merece ser jogado por todos os fãs da série e por aqueles que gostam de jogos de ação.

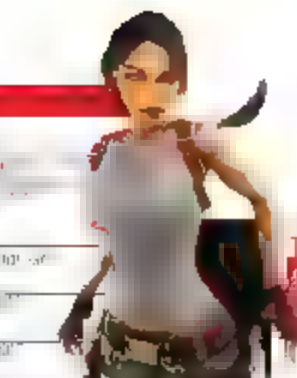
NA NET

Sites Relacionados:

www.tombraider.com
www.tombraider.net

Truques e Dicas:

Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".
Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".



TOMB RAIDER ANNIVERSARY

O maior clássico da série Tomb Raider

em um novo tempo, mantendo o espírito original

com a mesma trilha sonora de Peter Dinklage

e a mesma música de fundo de Peter Dinklage

e a mesma música de fundo de Peter Dinklage

7/10

Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".
Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".

Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".
Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".

Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".
Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".



de espaços apertados que provocam acessos de ansiedade causticou e preparou brilhantemente o meio de espionagem e o meio quando se dá a chegada a áreas amplas que e pouco estudou lentamente

Du gnase para a selva Esta era e mais atleca, mas clássica, mas supermulher usa mais masculos para efeitos ainda mais espetaculares. Agora e capa de corredi pelas paredes de se equilibrar em pontos de equilíbrio para ultrapassar obstáculos e de passar por obstáculos, tudo isso aprendido desde o treinamento do exército. Tomb Raider Legend Há cultres por momentos, como o tempo de Adeline Dodge quando os inimigos se aliam a Lara e a Lara pode acessar uma área de um templo. Lara Croft não é uma heroína, mas uma mulher de ação. Lara Croft não é uma heroína, mas uma mulher de ação. Lara Croft não é uma heroína, mas uma mulher de ação.



Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".
Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".

Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".
Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".

Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".
Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".



Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".
Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".

Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".
Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".

Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".
Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".

Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".
Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".

Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".
Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".

Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".
Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".

Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".
Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".

Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".
Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".

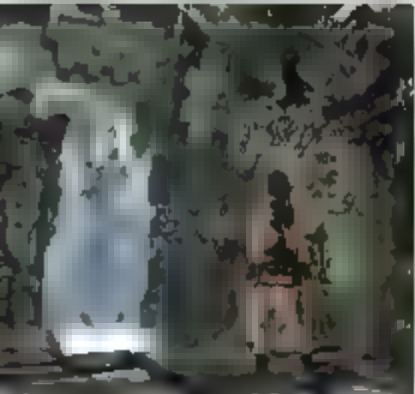
Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".
Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".

Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".
Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".

Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".
Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".



Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".
Para obter o máximo de pontos de experiência, use o modo de jogo "Hardcore".



De 1996 até aos dias de hoje, foram muitas as encarnações de Lara Croft, do aspecto quadrado e inexpressivo do Lara de Tomb Raider à curvilínea e carismática heroína de Anniversary. A imagem acima mostra como se molda um sex-symbol virtual

As contas que o jogo fez



Tomb Raider

+



10 anos

×



Tomb Raider Legend

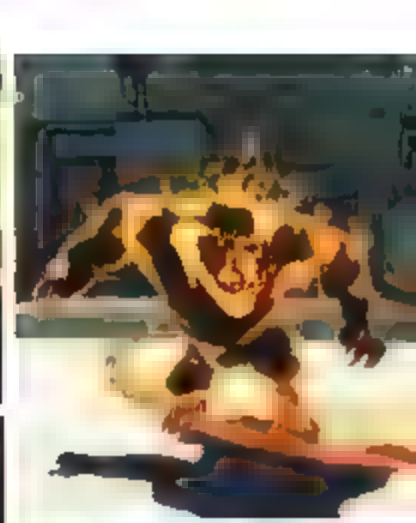
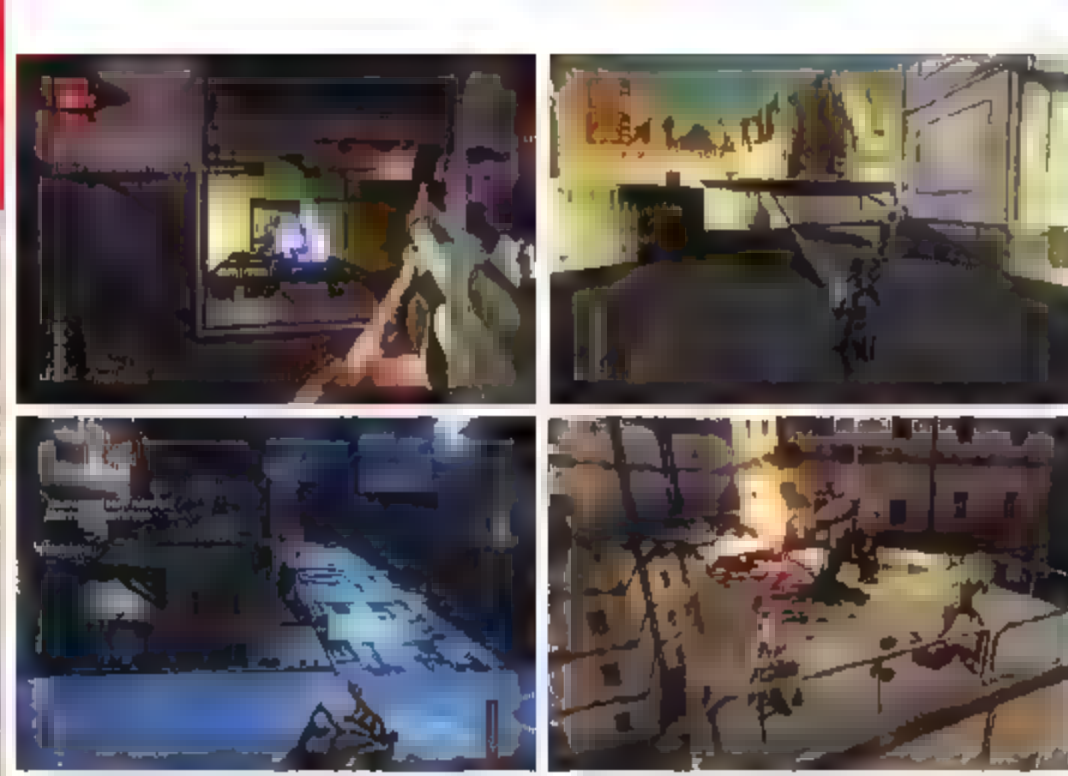
=



Tomb Raider Anniversary

TRIVIA

- Uma versão Xbox 360 de Tomb Raider Anniversary está disponível a partir de Setembro apenas através do serviço online Xbox Live Marketplace. Mas para o jogar é obrigatório possuir uma cópia de Tomb Raider Legend.
- Originalmente Tomb Raider tinha como protagonista um herói masculino, inspirado em Indiana Jones. Devido a conflitos com os direitos de imagem da personagem criada por George Lucas e Steven Spielberg, a Core substituiu a personagem por "Laura Cruz", uma mulher sul-americana. O nome acabou por mudar para Lara Croft, escolhido na lista telefónica, para soar mais britânico.



SHADOWRUN PC, CONSOLAS, É TUDO IGUAL

Shadowrun é o primeiro jogo a integrar os universos online do Xbox 360 e do PC. Pode não ser perfeito, mas é divertido, funciona e mostra um esforço de inovação. **FREDERICO TEIXEIRA**

Independente de qual plataforma, quando se trata de **Counter-Strike** e jogos de guerra, a comunidade que se desenvolve neste título não vai por um grande processo criado pelas comunidades de **Half-Life**, mas por que está na origem de um subgênero da ação que ainda hoje é desafiado por milhares de pessoas online. É impressionante a quantidade de jogadores que não pretere a versão antiga desta modificação a versão distribuída com **Half-Life 2**. Agora coloquem-se a algumas questões: alguém sabe a história de Counter-Strike? Alguém conhece as inspirações da equipe para criar o título? Existe algum objectivo último no jogo: para além de matar sempre os mesmos inimigos toda a semana? Não, porque para e simplesmente nada disso interessa. Da mes-

ma forma que os jogos de aventura dependem muito da riqueza narrativa, há jogos de acção que, para além de serem jogados em equipa, também têm uma história para nos divertir com um grupo de pessoas. Estes títulos não têm mais nem menor importância que os outros. Principam e são divertidos. E é precisamente esta razão que se integra Shadowrun. É um jogo online que se joga por rondas onde o objectivo é aniquilar a equipa adversária ou roubar-lhes um artefacto.

A equipa desenvolveu a ideia do jogo de role-play, com o mesmo nome único e exclusivamente para criar um sistema de habilidades e classes necessárias que integre magia, tecnologia, Anões, Elfos, Humanos e Trolls. Tudo o resto é um valente marido no estomago de qualquer jogador fetiche do original de papel.

NA NET

Sites Relacionados

Truques e Dicas

PC

Xbox 360

Truques no PC



é um jogo de guerra que se joga em equipa. É um jogo de guerra que se joga em equipa. É um jogo de guerra que se joga em equipa.

mas a ideia de jogar em equipa é a mesma. É uma ideia de jogar em equipa. É uma ideia de jogar em equipa.

na verdade a ideia de jogar em equipa é a mesma. É uma ideia de jogar em equipa. É uma ideia de jogar em equipa.

dos utilizadores de Xbox 360 decar um pouco nos jogos por "incidentes" verificados na zona da alergia com o futebol de Anões e os trolls, ao mesmo tempo, os jogadores de PC não têm a mesma preocupação.

mas a ideia de jogar em equipa é a mesma. É uma ideia de jogar em equipa. É uma ideia de jogar em equipa.

na verdade a ideia de jogar em equipa é a mesma. É uma ideia de jogar em equipa. É uma ideia de jogar em equipa.

O PREÇO CERTO

A Microsoft resolve lançar Shadowrun apenas para Vista e as comunidades arranjaram uma forma do jogo correr em XP. A Microsoft diz que Shadowrun apenas corre em processadores dual core e as comunidades arranjaram uma forma de o correr num único processador.

O problema surge quando a Microsoft quer cobrar aos utilizadores de PC uma mensalidade para subscriverem um serviço online que nos títulos das outras editoras é gratuito - não, Shadowrun não é um jogo online num universo paralelo, tem uma estrutura bem mais simples, barata e acessível. Ainda assim, com a desculpa de poder jogar com os amigos da Xbox 360 e de ter um serviço de qualidade com pouca latência de rede até se percebe esta cobrança. Mas há um problema: para os utilizadores de PC a estabilidade e qualidade deste serviço ainda não é superior à apresentada nos jogos onde o serviço é gratuito e, como tal, não podemos deixar de punir a versão de PC de Shadowrun por isso.



T. VIC. no 111

Breakout, Space Invaders e Asteroids. E há conteúdo para desfrutar do serviço online da PSP. Mas, na prática, a coisa não pega muito. Em Aulita, as instruções adequadas para enquadrar cada minijogo faz com que em minutos deles a primeira tentativa seja um inevitável fiasco. Mas o pior é que alguns são simplesmente desastrosos. Aí, a culpa é da interface, com a sua falta de clareza e a introdução de serviços obrigatórios representando da culpa. Com níveis de água, cujo conteúdo não dá a regularidade como portais e outros, sem acrescentando o que é necessário e a vida.

Queríamos gostar muito mais de Hot
PSX NC



11. 下列各数中，与 10 最接近的数是（ ）

310



Em *Transformers: The Game*, a narrativa surge contextualizada e acompanhada por explicações para quem não viu o filme. O jogador pode ver tanto a carroceria dos *Bots* Autobots, como os *Decepticons* que lutam contra eles.

controlar uma boa variedade de robôs e
variados ambientes que não era o O
problema que a experiência praticamente
igual em qualquer das condições e com
adaptação ao novo tipo de ambiente
que se poderia dizer que não se resolveu
a questão de como os robôs se adaptam
a ambientes e a novos ambientes. Os
desenvolvimentos realizados apontam
para a necessidade de uma abordagem
de nível mais baixo e mais abrangente.
Será visto que isso se deve a limitações da
estrutura da rede e a necessidade de integração
com sistemas de inteligência artificial para
controlar os robôs.

Na Apple, o lançamento da guitarra para o iPhone é apenas o começo. A empresa já anunciou planos de lançar uma guitarra com o mesmo tamanho e peso de um iPhone, mas com uma qualidade de som que rivalize com a de uma guitarra real. A Apple também está trabalhando em uma guitarra com o mesmo tamanho e peso de um iPhone, mas com uma qualidade de som que rivalize com a de uma guitarra real.



610

[illegible]

7/10

11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 841. 842. 843. 844. 845. 846. 847

610

610

1. How much do WATERMEN and FINE WATERMEN
of this kind of COMPOSERS

[illegible]

810



acrescentam um certo sabor a série. Mas a inovar: o melhor é a interface gráfica, que aproveita o ecrã versátil ao toque da consola. A monitor de uma geração de informação básica, como o nível de HP (energia) dos nossos Pokémon, disponível a um toque no ecrã, é um desses exemplos. **RGA**



이러한 점에 비추어, 본 연구의 의의는 다음과 같다.



€15

GTA: VICE CITY

SISTEMA: PC/PSP2 DISTRIBUIDORA: INFOCAPITAL
PREÇO: 35 EUROS (PC) / 20 EUROS (PSP2)

Para sempre recordado como um dos melhores e mais polémicos jogos da indústria, Vice City transporta o jogador para uma versão digital de Miami Vice, desafiando-o a tornar-se num barão do crime. É impossível resistir à abordagem que a Rockstar faz aos anos 80.



€20

HALF-LIFE 2

SISTEMA: PC DISTRIBUIDORA: EA PORTUGAL
PREÇO: 20 EUROS

Anda hoje um bom cartão-de-visita para o PC, Half-Life 2 é o jogo de acção que veio reafirmar a Valve Software como uma das produtoras de topo na indústria. Um argumento interessante, vivido sempre na primeira pessoa, e um encadeamento de níveis que gere bem as emoções do jogador são apenas a ponta do iceberg.



€15

PRINCE OF PERSIA TRILOGY

SISTEMA: PC DISTRIBUIDORA: ECOFILMES
PREÇO: 15 EUROS

Por 15 euros os jogadores de PC podem adquirir a nova trilogia Prince Of Persia composta por Sands Of Time, The Two Thrones e Warrior Within. O primeiro título é uma aventura inocente, repleta de puzzles e acrobacias. Nas versões seguintes o herói fica progressivamente mais sanguinário e o grafismo mais obscuro.



€20

PRO EVOLUTION SOCCER 6

SISTEMA: PC/X360/PSP2 DISTRIBUIDORA: ECOFILMES
PREÇO: 20 EUROS (PC) / 25 EUROS (X360) / 25 EUROS (PSP2)
25 EUROS (PSP)

Para uns é o melhor simulador de futebol do mercado, para outros é a sequência do melhor simulador de futebol. Tal como o desporto que representa, Pro Evolution Soccer 6 é polémico, intenso e dado a clubismos. Quem ainda não descobriu de que lado da bancada está, pode tirar a conclusão antes que chegue o próximo.

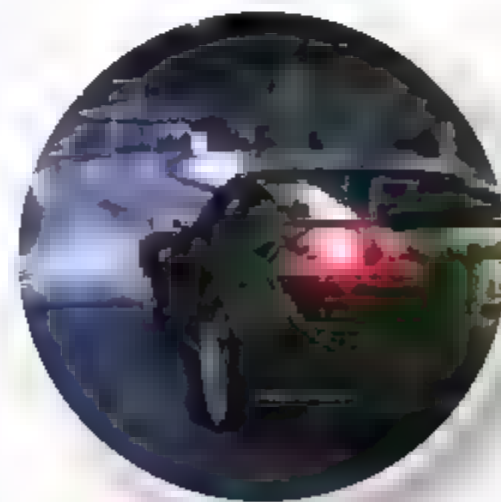


€20

TEKKEN DARK RESURRECTION

SISTEMA: PSP DISTRIBUIDORA: SONY CE PORTUGAL
PREÇO: 20 EUROS

Dark Resurrection marca a estreia da série de artes marciais Tekken na PSP. O modelo de combates rápido, por rondas, pode não ser revolucionário, mas encaixa na perfeição no estilo de uma consola portátil, que pede jogos imediatos. É como andar com uma máquina de arcade no bolso que não pede moedas para ser jogada.



€20

NEED FOR SPEED CARBON

SISTEMA: PC/PSP2 DISTRIBUIDORA: EA PORTUGAL
PREÇO: 20 EUROS (PC) / 25 EUROS (PSP2)

O submundo do street racing encontra em Need For Speed uma das representações mais discretas e medíocres. Em Carbon a série relega as perseguições principais para segundo plano, apostando forte nas corridas em equipa, dentro e fora de cidades. Trata-se de um jogo intenso, repleto de sequências animadas e com uma banda sonora de luxo.

SORDA DA VERDADE

JORGE VIEIRA



Quem tem medo da Nintendo?

Em 2004 não havia ninguém que apostasse um centimo no futuro da Nintendo. Com uma GameCube comercialmente inexistente, restava-lhe dedicar-se ao mercado das consolas portáteis onde a imminente chegada da Sony PSP era motivo de preocupação.

A Nintendo repensou o negócio e percebeu que se enveredando por uma estratégia disruptiva seria capaz de "virar a mesa" a seu favor. O segredo não era cativar o tradicional público-alvo dos videojogos, crianças e adolescentes do sexo masculino. Para a Nintendo sobreviver e crescer de forma sustentada, era preciso atingir novos consumidores, novos mercados. Na prática, copiar a estratégia da Sony que posicionou a PlayStation 2 como uma consola acessível a todo o tipo de pessoas graças a jogos como **SingStar**, **Buzz!** ou os títulos da série **EyeToy**.

A DS e a Wii são a prova irrefutável de que os videojogos têm ainda muito que calcomear para se tornar num negócio verdadeiramente mainstream, a escala da música e cinema, por exemplo. O percurso de ambas as consolas em 2007 não deixa espaço para grandes dúvidas: tanto no Japão como nos Estados Unidos, as consolas Nintendo estão a dominar em toda a linha, chegando a vender mensalmente duas, três ou quatro vezes mais do que as marcas rivais. Na Europa, velho bastião da Sony e das consolas PlayStation, a luta começa a ficar interessantemente renhida.

A Nintendo não renasceu das cinzas porque convenceu os fãs PlayStation e Xbox a "trocar de equipa". A receita foi muito mais simples: bastou-lhe criar jogos como **Brain Training** e **Nintendogs** para lançar as bases de um novo mercado aperfeiçoado, convencionalmente, de *casual*

gamers. Consolas baratas e experiências de jogo acessíveis a qualquer pessoa, a fórmula é eficaz. Só que, desta vez, a Nintendo não esperou pelo fim do ciclo de vida das suas consolas para atacar o mercado. Resultado? A Sony e a Microsoft foram literalmente apanhadas com as "caixas na mão".

A surpresa é tal que até já se começaram a levantar vozes sobre o impacto das consolas Nintendo no mercado de videojogos, tal como o conhecemos actualmente. Tyler Biezinski, irmão de Cliff Biezinski (designer da Epic que supervisionou a produção de **Gears Of War** para a X360), questionou recentemente se este afluxo maciço de consumidores ocasionais não acabará, a longo prazo, por matar a nascente uma série de jogos projectados para os jogadores hardcore. Segundo Tyler Biezinski, se a Wii e a DS continuarem na crista da onda, as editoras acabarão por desviar os seus investimentos para jogos mais simples e de rápida duração, em detrimento de aventuras épicas como **Halo** ou **Gears Of War** que exigem vários anos de produção e uma vasta equipa de programadores.

A lógica parece-me enfiada: não estamos perante uma canibalização do mercado, a Wii e a DS estão a contribuir, isso sim, para o alargamento do negócio. E será que existem motivos para ter assim tanto medo da Nintendo?

A jogar: *God Of War 2; Crash, Forza Motorsport 2, PES 5*

A ler: *"The ZX Spectrum Book - 1982 to 199x" (Andrew Rollings)*

A ver: *"Blood Diamond" (Edward Zwick); "A Scanner Darkly" (Richard Linklater)*

A ouvir: *Interpol; Editors; Lily Allen*

A visitar: www.worldofspectrum.org

UM PIXEL A MENOS

FREDERICO TEIXEIRA



A Guerra dos Mundos

Esta a decorrer uma guerra que provavelmente vai afectar a vida de muita gente por esse mundo fora. Começou precisamente no dia 15 de Junho e é controlada por corporações multinacionais. Chamam-lhe a "Guerra Dos Mundos", não por estar directamente ligada a obra de H. G. Wells, mas porque contrapõe o mundo físico com o mundo virtual. Trata-se de uma de muitas iniciativas que a IBM está a promover no sentido de virtualizar o ambiente e relações de trabalho, principalmente quando as pessoas não partilham o mesmo espaço físico. Mas o importante é a visão da empresa, uma visão que passa pela Internet em 3D, espaços virtuais de trabalho e centros de recrutamento de trabalhadores em jogos e outros ambientes virtuais. A ideia é aproximar as ferramentas de trabalho do ambiente dos jogos online, com honras de uma personagem virtual capaz de comunicar por gestos, texto e voz. A companhia investe milhões de dólares na implementação destas ideias porque acredita que os jogos online como **World Of Warcraft** (WOW) ajudam a desenvolver a capacidade de liderança. O que até faz sentido. Se pensarmos bem, em quantos locais no mundo se formam, muito rapidamente, grupos de "trabalho" para cumprir um objectivo comum? Grupos de pessoas que não se conhecem e têm de actuar em harmonia para atingir o objectivo. Em WOW isto chega a acontecer três vezes numa só noite. E na IBM acreditam que a versatilidade deste modelo é um exemplo a seguir para a gestão de projectos no novo milénio. Adicionalmente, a natureza dos desafios nestes jogos incentiva a resolução rápida de problemas. Se aparece um grupo de monstros, ou se existem interferências de outros jogadores, todo o grupo tem de se adaptar e reagir com prontidão ao

novo panorama, sem se deixar levar pela pressão e sem perder o espírito de equipa. O líder tem de aprender rapidamente a gerar motivações e a determinar riscos estratégicos, caso contrário ninguém atinge o objectivo pelo qual anseia. Resumindo, o concerto e normas que prevalecem nestes jogos podem estar na origem do que promete ser uma autêntica ferramenta para formar líderes.

O facto de uma pessoa aprender a liderar não faz deia um líder, pelo menos no mundo real onde as relações são mais directas e físicas. O rapaz que, de noite, é comandante de uma grande guilda até pode ficar mais elucidado sobre como orientar e motivar grandes grupos de pessoas, mas pode ser tímido no dia-a-dia. Obviamente que isso deixa de ser um problema a partir do momento em que ele chefia um escritório virtual. Os estudos conduzidos pela multinacional junto de 200 gestores e diversos líderes de guildas em WOW mostram precisamente que esta virtualização do espaço de trabalho é uma mina de talentos.

Mas não será esta apenas uma sofisticação dos actuais meios de comunicação? Afinal de contas, não sobra grande comunicação "física" depois dos e-mails, mensageiros, telemóveis, faxes, blogs e afins. E por vezes até surgem situações cômicas como a que se passou aqui na redacção há cinco minutos: apesar de estarmos num *open space* a meia dúzia de passos uns dos outros, estávamos todos em conferência via Messenger.

A jogar: *Travian, Master Of Magic*

A ler: *"Forgotten Realms Campaign"*

A ver: *"The Prestige" (Christopher Nolan), série "Boston Legal"*

A ouvir: *Portishead, Madrugada, Dot Allison*

A visitar: www.travian.com



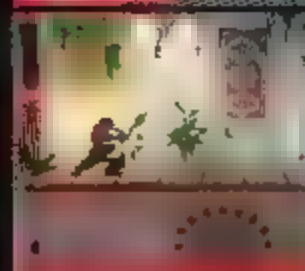
Gumboy Crazy Adventures



Hard Time

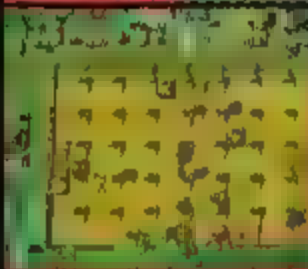


Eets

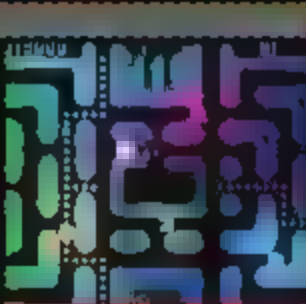


Prince Of Persia Classic

XBOX LIVE



Bomberman Live



Pac-Man Champ. Edition



Calling All Cars

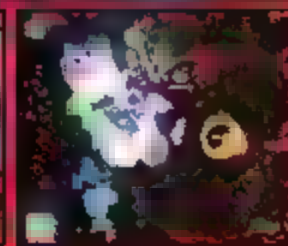


Wipeout

PLAYSTATION STORE



Super Stardust HD



Sonic The Hedgehog 2

VIRTUAL CONSOLE

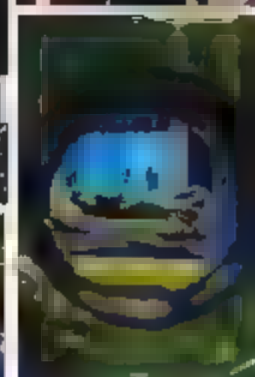
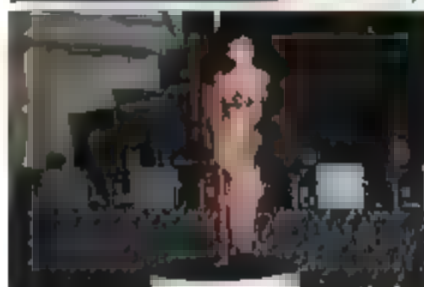


The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time

O DECLÍNIO DAS LAN PARTIES

Relemos dez anos. E s' nos chegados a uma
 CARP, a ty com PC os castos um soco cana e uma
 macho, a che de bo'as. **FREDERICO TEIXEIRA**

Durante três dias, vários pontos da cidade de São Paulo foram fechados para a realização da manifestação. A manifestação foi organizada por uma comissão formada por membros da comunidade LGBT e por membros da comunidade acadêmica. A manifestação foi organizada por uma comissão formada por membros da comunidade LGBT e por membros da comunidade acadêmica.

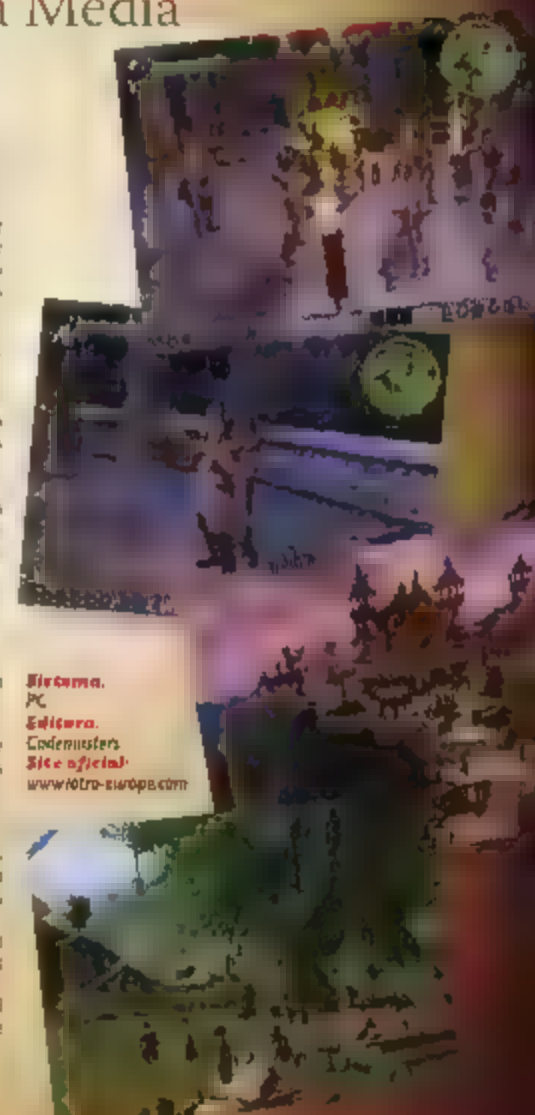
[illegible]

MMOS

The Lord Of The Rings Online

Viagens na minha Terra Média

Gonçalo Brito, na Terra Média

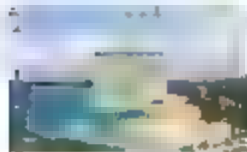
[illegible][illegible]

Software de gravação de vídeo

Onde: www.futuremark.com
Tags: [gravação de vídeo](#), [software](#), [captura de vídeo](#)

Frap é esta para os jogos como as câmeras MiniDV estão para o cinema amador. É o programa de captura de vídeo mais usado pelas comunidades de vídeo games, seja para criar a demonstração de um jogo em vídeo para ganhar uma audiência ou para realizar um filme em ambientes virtuais machinima.

A interface do Frap é bastante intuitiva, ao contrário, porém, esse vai ocupar bastante espaço em disco quando se pretende gravar longas sessões de jogo. A versão gratuita do programa não cria arquivos de vídeo, apenas os salva no formato AVI, e os arquivos de vídeo, imagens e outros formatos de jogos e outros programas.



Plug-In para testar a computador

Onde: www.futuremark.com
Tags: [testes de desempenho](#), [benchmark](#), [software](#)

Finalmente, temos aquele jogo pelo qual esperamos dois anos. Com entusiasmo insuportável, o software mas ele não corre. É para evitar situações como esta que a Futuremark criou um programa que analisa o computador, indicando se utilizará qual será a prioridade de um dado jogo no seu sistema. Este teste é feito e gratuito. O programa também oferece uma interface intuitiva para o usuário de Windows, o que é muito útil para quem não é muito familiarizado com o sistema de jogos.



Emulador MS-DOS

Onde: www.futuremark.com
Tags: [emulação](#), [MS-DOS](#), [software](#)

É cada vez mais se encontram videogames clássicos disponíveis gratuitamente na Internet. Inteligentemente, nem sempre o sistema operacional consegue correr estes jogos. É para evitar situações como esta que a Futuremark criou um programa que analisa o computador, indicando se utilizará qual será a prioridade de um dado jogo no seu sistema. Este teste é feito e gratuito. O programa também oferece uma interface intuitiva para o usuário de Windows, o que é muito útil para quem não é muito familiarizado com o sistema de jogos.



Emulador MS-DOS

Onde: www.futuremark.com
Tags: [emulação](#), [MS-DOS](#), [software](#)

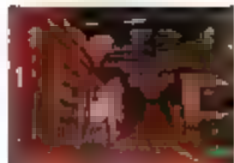
É cada vez mais se encontram videogames clássicos disponíveis gratuitamente na Internet. Inteligentemente, nem sempre o sistema operacional consegue correr estes jogos. É para evitar situações como esta que a Futuremark criou um programa que analisa o computador, indicando se utilizará qual será a prioridade de um dado jogo no seu sistema. Este teste é feito e gratuito. O programa também oferece uma interface intuitiva para o usuário de Windows, o que é muito útil para quem não é muito familiarizado com o sistema de jogos.



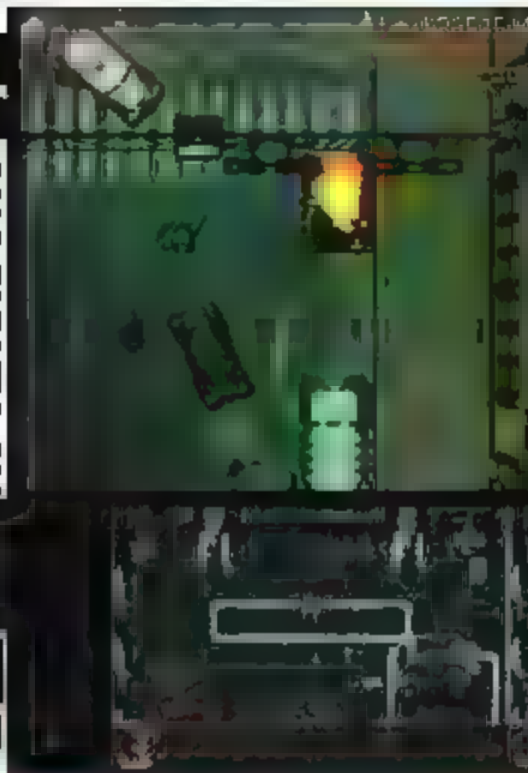
Machinima

Onde: www.futuremark.com
Tags: [machinima](#), [vídeo games](#), [animação](#)

Os jogadores de World of Warcraft já não são os únicos a criar vídeos de jogos. Os jogadores de jogos de estratégia em tempo real também estão criando vídeos de jogos. Os jogadores de jogos de estratégia em tempo real também estão criando vídeos de jogos. Os jogadores de jogos de estratégia em tempo real também estão criando vídeos de jogos.



AO ABANDONO



disponibilizadas ao público pelos produtores para serem jogadas livremente.

Grand Theft Auto 2 (1999)

Onde: www.rockstargames.com/classic/

O jogo de corridas por mistérios que deu origem a um dos mais interessantes e polêmicos títulos de que há memória é a mais recente adição à gama Rockstar Classics.

Dune 2 (1992)

Onde: www.abandonio.com/games/33/download/dune2.htm

Dune 2 é o precursor dos jogos de estratégia em tempo real no estilo de Warcraft e Age of Empires. Revivido, é uma obra-prima, não que seja para perceber quão pouco este subgênero evoluiu desde então.

Melion (1986)

Onde: www.abandonio.com/games/42/download/melion.htm

Tem história, tem ação, tem exploração, tem elementos de role-play e tem puzzles. Melion é um dos primeiros jogos a misturar diversos gêneros e perspectivas, do jogo de aventura ao jogo de ação, e ainda hoje é uma excelente aventura.



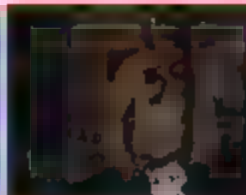
videoclips



PS3 Elite

Onde: www.futuremark.com

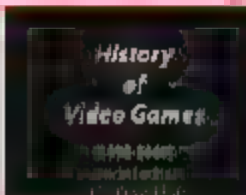
Tags: [PS3](#), [Elite](#), [jogo](#), [ação](#), [aventura](#)
Um vídeo spot publicitário sobre a PlayStation 3, realizado pelo canal online G4. Ao que parece, a PS3 virá equipada com uma qualidade de imagem tão boa que permitirá ver o futuro.



Brian Con't Sing

Onde: www.futuremark.com

Tags: [Brian](#), [Con't](#), [Sing](#), [jogo](#), [ação](#), [aventura](#)
O editor do blog Kotaku e colunista da Hype Brian D. Crecente conseguiu sincronizar os jogos SingStar e Guitar Hero de forma a jogá-los em simultâneo. Um feito divertido.



History of Videogames

Onde: www.futuremark.com

Tags: [History](#), [of](#), [Videogames](#), [jogo](#), [ação](#), [aventura](#)
Uma breve história dos videogames que mostra as imagens dos títulos que marcaram as suas épocas. A apresentação segue naturalmente uma ordem cronológica.



Videogame Theater - Pac Man

Onde: www.futuremark.com

Tags: [Videogame](#), [Theater](#), [Pac](#), [Man](#), [jogo](#), [ação](#), [aventura](#)
Com 25 anos de sucesso já passados, Pac-Man leva agora uma vida de casado e pai de família toxicod dependente. Um inspirado vídeo criado através de um motion



PS3 vs Wii Commercial

Onde: www.futuremark.com

Tags: [PS3](#), [vs](#), [Wii](#), [Commercial](#), [jogo](#), [ação](#), [aventura](#)
O vídeo ideal para quem não sabe distinguir as novas consolas disponíveis no mercado. Segundo este clipe a PlayStation 3 é uma gorda chata, ao passo que a Wii é a lourinha sexy.

No DVD



1º x + c total 10
 1 - modo no FTV

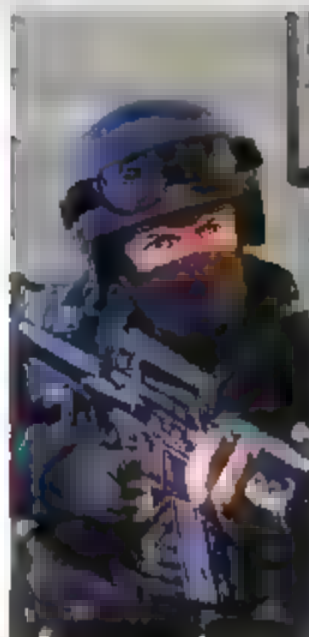
MODS: O QUE SÃO E COMO SE FAZEM

Desde o início do universo dos videogames, criou-se uma variedade de opções para o jogador. Com o tempo, estes conteúdos foram sendo criados por terceiros e por milhares de jogadores. Hoje, a maioria dos jogos tem mods, e a maioria dos jogadores gosta de jogá-los. Neste artigo, vamos explicar o que são mods, como se fazem e como se encontram.

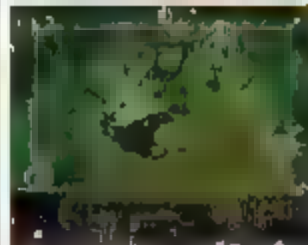
YouTube, MySpace, DeviantArt, e outros sites de trabalho, oferecem uma grande variedade de trabalhos criados por terceiros. A maioria dos mods são feitos por jogadores, e a maioria dos jogadores gosta de jogá-los. Neste artigo, vamos explicar o que são mods, como se fazem e como se encontram.

Como é isto possível? Os mods são alterações de conteúdo criadas sobre um determinado jogo. Existem dois tipos de mods: os que alteram o jogo e os que não alteram o jogo. Os mods que alteram o jogo são os mais comuns, e a maioria dos jogadores gosta de jogá-los. Neste artigo, vamos explicar o que são mods, como se fazem e como se encontram.

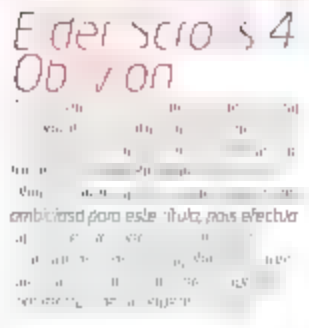
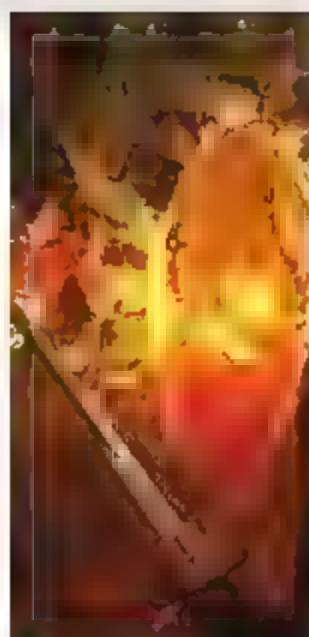
Um exemplo de uma conversão total é o mod Quake 4 Rally, que converte um sangrento jogo de ação na primeira pessoa (Quake 3) num jogo de corridas. Os mods são feitos por jogadores, e a maioria dos jogadores gosta de jogá-los. Neste artigo, vamos explicar o que são mods, como se fazem e como se encontram.



Onde: www.half-life.com/



Onde: www.warcraft.com/



Onde: www.elderscrolls.com/



Onde: www.battletech.com/

35 BÁSICOS DO FLASH

O Flash é uma tecnologia multimídia que permite a criação de animações e conteúdos interativos. Neste artigo, vamos explicar o que são mods, como se fazem e como se encontram.

Como se fazem: Para criar um mod, é necessário ter um conhecimento básico de programação e de design. É possível encontrar tutoriais e cursos online para aprender a criar mods.

Como se encontram: Os mods podem ser encontrados em sites de trabalho, como YouTube, MySpace, DeviantArt, e outros. É possível também encontrar mods em lojas online.

NA NET

Sites Relacionados:

- www.moddb.com/
- www.moddb.com/
- www.moddb.com/

TUDO SOBRE ALTA DEFINIÇÃO

O mercado está repleto de aparelhos que nos permitem entrar no mundo do cinema em casa e jogar em alta definição. São jogos de escolher entre as de cul do cinema com as telas espalhadas. E, além disso, há o desafio de escolher o que ver e quem o acompanhar. Os consumidores, em geral, não

O que é o vídeo em Alta Definição?

As novas mídias são capazes de oferecer uma experiência que não pode ser obtida apenas lendo um livro ou ouvindo uma música. Isso ocorre porque as mídias digitais permitem a interação entre o usuário e o conteúdo, criando uma experiência personalizada e única. Além disso, as mídias digitais também permitem a criação de novos tipos de conteúdo, como jogos, aplicativos e vídeos interativos, que podem ser usados para fins educacionais, de entretenimento ou de negócios.

**O que necessito para tirar
partido da alta definição?**

[illegible]

Que produtos existem no mercado para aproveitar o equipamento de alta definição?

Por enquanto são poucos. Existem algumas emissoras televisivas por cá, mas não há uma alta de definição, mas são a excepção, não a norma. Também existem algumas dezenas de filmes de alta definição a venda no mercado, mas inteiramente melado de preço.

em leitores Blu-Ray e a outra metade em leitores HD-DVD. Isto porque o mercado ainda está dividido quanto ao formato que vai utilizar o DVD. Enquanto a PlayStation 3 e o Xbox 360 vão utilizar a primeira forma de criar pastas de equipamentos de alta definição,

Vamos por partes: o que é o Blu-Ray e o HD-DVD e porque são apontados como substitutos do DVD?

[illegible]

Se o mercado ainda não se decidiu sobre o formato de alta definição o adoptar não corre o risco de comprar um leitor que depois se torna inútil?

Sim. Mas há algumas boas perspectivas para os que não têm acesso em alguns equipamentos. A primeira é que a adoção da comercialização primária é que leva ambos os formatos, bem como DVDs, ao

entanto o espelho de braço esquerdo também apresenta alguns detalhes interessantes: o disco HD-DWI e o leitor de discos Blu-Ray Nachi, um gravador e uma unidade de leitura para o formato de discos **onda lada** e um sistema de aquecimento. A unidade principal de leitura e gravação custa 300 e os 1700 euros. No entanto, se a unidade de leitura e gravação for substituída por uma unidade de leitura e gravação de discos Blu-Ray HD-DWI, o preço será de 1700 euros. Assim, a unidade de leitura e gravação de discos Blu-Ray HD-DWI é de 1700 euros.

Se comprar um leitor de Blu-Ray ou HD-DVD deixa de poder ver a minha coleção de DVDs?

Não a grande maioria dos autores HD também tem DVDs.

Nó perspectivas sobre quem vai sair vitorioso?

Por enquanto a batalha entre os formatos é uma verdadeira arma quente de equilíbrio, com o balanceio da pendura a favor do Blu-Ray em termos de tecnologia. Blu-Ray e Sony se apoiam, por exemplo, entre a MGM e a 20th Century Fox, a Disney e a Blockbuster, entre outras. O formato HD-DVD da Toshiba, sem do seu lado a Universal e a maioria, a ponto de se estar lembrando que a própria da indústria



Formații Europene Standardizate

720 x 480 pixels
Formate Adobe.com/Stock

720
720 ו' תשס"ז
ה'תשס"ז

1080
1979 & 1980 price
Replacement TV

5. Quant à distance

« Qual é a diferença entre a definição normal e a oito definições? »

potenciala sa balata cu 100 Btu/s (0.45

pornografia na batida de Bria e VHS to-
mados, além de uma série de narra-
o formal e vívida. Os filmes de alta
do não estão nem atualizados em
Portugueses 25 e 60. e 60.

Uma vez que são poucos os produtos a aproveitar a alta definição, não vale ficar com uma má qualidade de imagem quando vejo DVDs e emissões televisivas "normais" em ecrãs de alta definição?

[illegible]

Por quando emissões de alta definição em Portugal?

A Teclado esta prevista a distribuição de uma nova geração HD da Thomson a quantidade de gravação de vídeo em 100 min de 207. As em valores em alta definição de 1080i e qualidade de imagem.

Importa referir que esta lista já esteve em vigor e a presença comercial deste produto em Portugal é muito baixa. A maioria dos que antes que não fosse com um canal digital exclusivamente analógico para este tipo de equipamento. Os jogadores Teal e outros optam por um teclado Full HD.

A Thomson tem um canal de definição 4K, bem como alguns outros HD.

OK, quero comprar uma televisão de alta definição. Qual escolha: plasma ou LCD? Quais são as diferenças?

Se pretende um modo mais de grandes dimensões, 50 ou mais por cada litro, plasma a apresenta a melhor via, a de qualidade pelo Pa a maioria de pequenas dimensões, até 37 por cada litro, a escolha recai imediatamente sobre os LCPs. Agora se a preocupação de plasma, consequentemente a melhor qualidade de sangue tem tem menor "tolerância" a os LCPs tem alguma dificuldade em identificar o pelo tipo mais apresentam mais resolução. Os LCPs são mais leves

TECNOLOGIA



ALTA DEFINIÇÃO PARA TODOS

Nem todos podem adquirir um televisor HD, apesar de pagar uma conta de energia menor. Mas há o acesso de jogos para todos. Assim, os jogadores podem jogar em alta definição no Xbox 360. O jogo de futebol da Microsoft, o Xbox 360 Kinect, permite que o jogador se movimente e jogue em alta definição. O jogo de futebol da Microsoft, o Xbox 360 Kinect, permite que o jogador se movimente e jogue em alta definição. O jogo de futebol da Microsoft, o Xbox 360 Kinect, permite que o jogador se movimente e jogue em alta definição.

AIRGUITAR PRO GUITARRA IMAGINÁRIA DÁ SOM

A todos os jogos de uma guitarra quando ouvimos uma música mais empolgante. E ele também funciona para os jogos de uma guitarra imaginária. Assim, o jogador pode jogar em alta definição. O jogo de futebol da Microsoft, o Xbox 360 Kinect, permite que o jogador se movimente e jogue em alta definição.



SENTIR O JOGO

Se o jogador não quiser um televisor HD, ele pode jogar em alta definição no Xbox 360. O jogo de futebol da Microsoft, o Xbox 360 Kinect, permite que o jogador se movimente e jogue em alta definição. O jogo de futebol da Microsoft, o Xbox 360 Kinect, permite que o jogador se movimente e jogue em alta definição. O jogo de futebol da Microsoft, o Xbox 360 Kinect, permite que o jogador se movimente e jogue em alta definição.

SURFACE VÁ PELOS SEUS DEDOS

Após cinco anos de segredos, a Microsoft revelou um dos seus projetos mais ambiciosos de sempre. Este aparelho chama-se Surface e é um computador que promete afundar-se na tela de uma Controladora com os dedos, seja para jogar, escrever ou jogar. É o mais curioso é que se, por exemplo, o jogador quiser jogar, basta tocar na tela de uma Controladora com os dedos, seja para jogar, escrever ou jogar. É o mais curioso é que se, por exemplo, o jogador quiser jogar, basta tocar na tela de uma Controladora com os dedos, seja para jogar, escrever ou jogar.



TAPETE DE DANÇA PARA CALOES

Andar um pouco em frente à televisão não é uma tarefa fácil, pois o jogador precisa se mover. Assim, o jogador pode jogar em alta definição. O jogo de futebol da Microsoft, o Xbox 360 Kinect, permite que o jogador se movimente e jogue em alta definição. O jogo de futebol da Microsoft, o Xbox 360 Kinect, permite que o jogador se movimente e jogue em alta definição.



TECLAR NA XBOX 360

A partir deste verão, quem possui uma Xbox 360 pode jogar em alta definição. Assim, o jogador pode jogar em alta definição. O jogo de futebol da Microsoft, o Xbox 360 Kinect, permite que o jogador se movimente e jogue em alta definição. O jogo de futebol da Microsoft, o Xbox 360 Kinect, permite que o jogador se movimente e jogue em alta definição.

AMERICANOS JÁ TÊM IPHONE



É um telefon celular que tem o melhor sistema operado de todos, com capacidade de navegar na internet e no Apple iPhone chegou ao Brasil. A novidade chegou de uma forma muito silenciosa, mas não por isso é menos importante. O iPhone é um aparelho que tem uma interface muito simples e intuitiva, com uma tela de toque que permite ao usuário navegar por aplicativos e jogos. O iPhone é um aparelho que tem uma interface muito simples e intuitiva, com uma tela de toque que permite ao usuário navegar por aplicativos e jogos. O iPhone é um aparelho que tem uma interface muito simples e intuitiva, com uma tela de toque que permite ao usuário navegar por aplicativos e jogos.

qualidade das chamadas é irregular, dado que a Apple optou por não incluir o sistema de "busca" de voz, o que é uma grande vantagem. O iPhone é um aparelho que tem uma interface muito simples e intuitiva, com uma tela de toque que permite ao usuário navegar por aplicativos e jogos. O iPhone é um aparelho que tem uma interface muito simples e intuitiva, com uma tela de toque que permite ao usuário navegar por aplicativos e jogos.

iPhone

WORMS 2007

A THQ Wireless traz mais uma versão de um dos jogos mais famosos da série Worms. A novidade chegou de uma forma muito silenciosa, mas não por isso é menos importante. O Worms 2007 é um jogo que tem uma interface muito simples e intuitiva, com uma tela de toque que permite ao usuário navegar por aplicativos e jogos.

maiores, incluindo modo de dois jogadores. O Worms 2007 é um jogo que tem uma interface muito simples e intuitiva, com uma tela de toque que permite ao usuário navegar por aplicativos e jogos. O Worms 2007 é um jogo que tem uma interface muito simples e intuitiva, com uma tela de toque que permite ao usuário navegar por aplicativos e jogos.



TRANSFORMERS

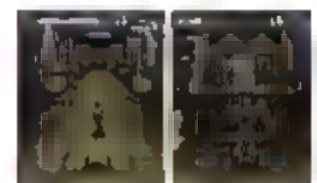
A Gnu Mobile lançou a versão para telemóvel de Transformers baseado na recente filme que adapta um clássico dos anos 80. O jogador controla Optimus Prime e tem de percorrer 20 níveis onde pode alternar entre robô e veículo. Sempre ainda com a ajuda de outros Autobots nativos, o jogador pode derrotar os Decepticons. Para ver o jogo, vá ao site: www.gnumobile.com



RENGOKU

Vindo da PSP chega Rengoku. O jogador tem de percorrer 10 níveis jogando numa perspectiva em terceira pessoa. O jogo é um jogo de ação que tem uma interface muito simples e intuitiva, com uma tela de toque que permite ao usuário navegar por aplicativos e jogos.

TOMB RAIDER



O jogo é um jogo de ação que tem uma interface muito simples e intuitiva, com uma tela de toque que permite ao usuário navegar por aplicativos e jogos. O jogo é um jogo de ação que tem uma interface muito simples e intuitiva, com uma tela de toque que permite ao usuário navegar por aplicativos e jogos.

NOVIDADES DA VIVENDI

A Vivendi Games anunciou a chegada de novos jogos para a segunda metade deste ano. Entre alguns que são altamente para o público-alvo, temos o jogo de ação e estratégia em tempo real, The Legend Of Spyro: The Dragon. Para mais informações, vá ao site: www.vivendi.com

Para terminal temos outra personagem famosa inspirada de um filme: **Leisure Suit Larry**. A jogabilidade é idêntica às versões PC, pelo que o fãs já sabem o que esperar. Versões para PS2 e Xbox já foram anunciadas. Para mais informações, vá ao site: www.vivendi.com

METAL SLUG 3



O jogo é um jogo de ação que tem uma interface muito simples e intuitiva, com uma tela de toque que permite ao usuário navegar por aplicativos e jogos. O jogo é um jogo de ação que tem uma interface muito simples e intuitiva, com uma tela de toque que permite ao usuário navegar por aplicativos e jogos.

FANTASTIC 4: RISE OF THE SILVER SURFER

Aproveitando o lançamento do filme do Fantastic 4, a Handycell Mobile lançou um jogo com o mesmo título e com as mesmas personagens. É um jogo de ação que tem uma interface muito simples e intuitiva, com uma tela de toque que permite ao usuário navegar por aplicativos e jogos.

Cinto NES

Controlador que trazendo esta constantemente a um nível de diversão adaptável. Está à venda por €19,95. Se quiser de Heavy Metal ou de outros das várias bandas, aventure-se no mundo virtual. Você gosta por que não perder o tempo? O jogo de Heavy Metal está à venda por €19,95. Se quiser de Heavy Metal ou de outros das várias bandas, aventure-se no mundo virtual. Você gosta por que não perder o tempo? O jogo de Heavy Metal está à venda por €19,95.

Preço: 3 euros

Onde: www.BDScores.com/products/Nintendo-Controller-Belt-Buy-us.asp

15 Graphic Games for the Spectrum

Este livro contém 15 jogos de gráficos para o Spectrum. Os jogos são: 1. The Great Escape, 2. The Great Escape II, 3. The Great Escape III, 4. The Great Escape IV, 5. The Great Escape V, 6. The Great Escape VI, 7. The Great Escape VII, 8. The Great Escape VIII, 9. The Great Escape IX, 10. The Great Escape X, 11. The Great Escape XI, 12. The Great Escape XII, 13. The Great Escape XIII, 14. The Great Escape XIV, 15. The Great Escape XV.

Preço: 3 euros
Onde: www.BDScores.com/products/15-Graphic-Games-for-the-Spectrum-Buy-us.asp



Pac-Man CD Case

Este é um caso de CD para o jogo Pac-Man. O caso é feito de plástico e tem a cor vermelha. O caso tem a seguinte dimensão: 12,5 x 12,5 x 1,5 cm. O caso tem a seguinte capacidade: 1 CD. O caso tem a seguinte cor: vermelha.

Preço: 3 euros
Onde: www.BDScores.com/products/Pac-Man-CD-Case-Buy-us.asp



Joystick Cheetah 125+

Se você está numa de nostalgia, afinal o ZX Spectrum foi o primeiro que trouxe um joystick a um jogo. O jogo de "Sinder" foi o primeiro jogo de joystick para o PC. O jogo de "Sinder" foi o primeiro jogo de joystick para o PC. O jogo de "Sinder" foi o primeiro jogo de joystick para o PC.

Preço: 9 euros

Onde: www.clive.nl/detail/23260/



Iron and the Maiden

Depois de ter criado figuras míticas como Jash-Bandage e o Jash e Dave para o Naughty Frog, o jogo Iron and the Maiden é o jogo de Jash-Bandage e o Jash e Dave para o Naughty Frog. O jogo de Iron and the Maiden é o jogo de Jash-Bandage e o Jash e Dave para o Naughty Frog.

Preço: 3 euros

Onde: www.BDScores.com/products/Iron-View-us.asp



SKOOL DAZE

SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum.

SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum.

SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum.

A personagem do jogador é a única que pode estar na sala dos professores. Pelo jogo, não é necessário não falar a sala e fugir à perseguição de uma série de colegas brigos.

A personagem do jogador é a única que pode estar na sala dos professores. Pelo jogo, não é necessário não falar a sala e fugir à perseguição de uma série de colegas brigos.

SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum.

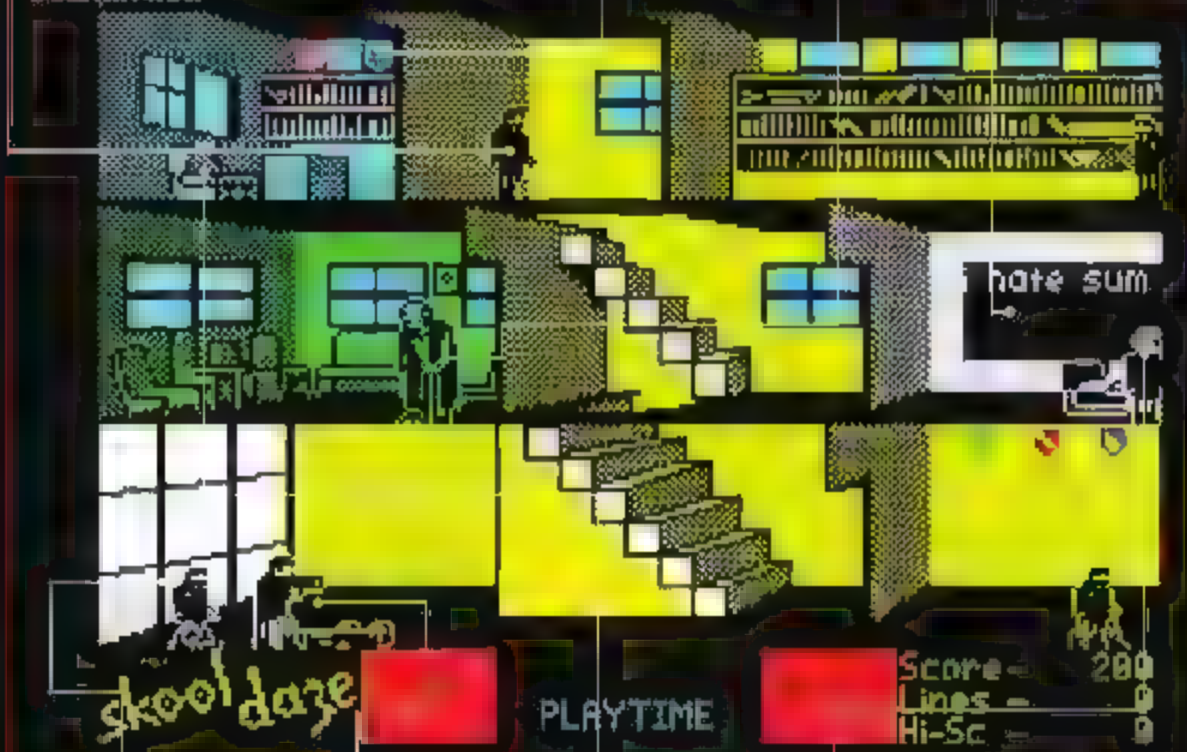
Para obter a classificação do jogo, o jogador precisa acertar nestes jogos. Assim que todos os jogos estiverem a jogar, basta escrever a resposta e a resposta.

SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum.

SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum.

SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum.

SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum.



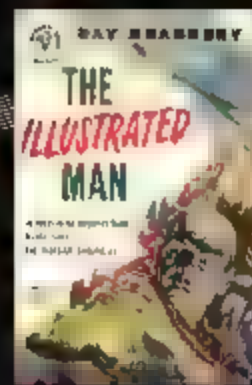
SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum.

SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum.

SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum.

SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum.

SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum. O jogo de SKOOL DAZE é o primeiro jogo de retro para o Spectrum.

[illegible][illegible]

The Illustrated man

DE JAMES SWANBY LEWIS JR
C. O. : DYOTON
ED. : JAMES SWANBY LEWIS JR

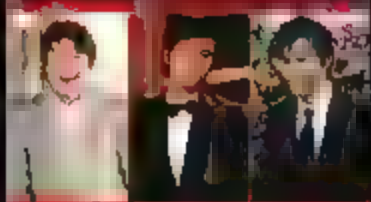
[illegible][illegible]

Sieges e armas" are Blaise e Robert Druac, cujo nasce de inventos e de personagens que giram em torno do homem assustado de um espelho. E é mesmo essa qualidade de quem acompanha momentos da vida num espelho-de-álgebra, poético e descontraído das coisas, das encruzilhadas no próprio ser humano.

EBICÃO - apresenta: 600 exemplares, sem CD-Rom digital, gravado em inglês. Apresenta ainda uma cópia da peça de Natal de Miró e uma carta de tranquilização que todos os alunos recebem ao fazer as atividades.

Márcia Valente

NOTICIAS



၀၈-၁၃၇ ဂဏ္ဍ ၁ မှတ်စု ၂၆၄ ကန့်သတ်
ကပ်ရန် ရွေးချယ်မှု အကျိုးအမြတ်

**looker**

P. AIGKHE, ΓΠΙ'Η ΠΩ ΖΕΥΑ ΟΜ
 - ΠΙ ΠΙ ΟΥΓ' Ο.
 Π. Π. Π. ΜΕΤΑΒΛΕΠΟΝ ΕΠΙΣΤΟΛΕΝ

[illegible][illegible]

Yobi, the five-tailed fox

DE WEE SPONG-DANG (CONJ) OF SUL ZOD?
 CHA O DVGIR
 EL IGCACTEN:ERDAHMMF



6/10



FILME: "Yôbi, o urso das áreas limas de animação de longa duração, conta a história realista de George, um autor de livros autor de "My Little Pony: The Fair Weather Map" (2012). "Grande Prêmio em Anime", conhecido por criar uma academia de mangá, encontrando-se ao mesmo tempo por sua dedicação ao material revelando ao público o mundo do mangá e o papel do artista no mundo da publicação. Uma história de amor casual e um ritmo divertido de sua espécie, sua vida na floresta com sua vida de extraterrestres. Quando um dia pequenos

ÉtE linge e a mistura de um animal de
aluno rebelde. Não entendi porquê e numa
maquiagem infeliz me Comença a sua missão
pela sociedade humana, em particular e como
uma de pieças, por um espaço.

Veio de se agnada a sua que seira um
a amava com o e a dispor a que mistura
fantasia, que poderia ser entendi a das ou
tres limas diferentes "lógica de crítica, então
irradiação, etc. derivados viles e segues
e uma idealização que poderia ser a melhor
definição. A animação 3D e de boa qualidade
e a integração com elementos 3D e eficiente

A vida da protagonista e de Son-jin, atrizes muito populares pela participação em games de T-1, inclui viagens como no Concerto "102 da Ave. Snow 2005", **EXCÃO** - C. Entertainment Coreia do Sul, 2.35 Transmissão em Dolby Digital 5.1 em DTT legendadas em inglês. Os discos, lançados em duas versões, não legem dados sobre a concepção e produção do filme. Site oficial: www.yes24.com/ko/htm/Concert, mas a este multimídia não requer conhecimento da língua. **LC**.



MÚSICA



Editors An End Has a Start

CD 10 € 15 ONLINE
11 € 10 15. TCM/STARDUST

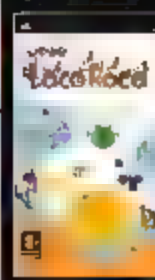
Editors - An End Has a Start. The Rock Project. O álbum de estreia da banda britânica de rock, lançado em 2002, é um dos mais importantes da década. A banda, formada em 1997, é considerada uma das mais importantes do cenário musical britânico. O álbum é um dos mais importantes da década e é considerado um dos mais importantes do cenário musical britânico.



Nobuyuki Shimizu Tema de LocoRoco

CD 10 € 15 ONLINE
11 € 10 15. TCM/STARDUST

Em LocoRoco o jogador guia e controla o demão de jogo para que bolas gelatinosas possam seguir caminho. O jogo é lançado e a sua música também. Tem versões para PSP e PS2. Então façam o download grátis deste tema de LocoRoco e divirtam-se. Não nos responsabilizamos se sentirem um súbito desejo de rebolar a hora.



Vários Artistas EA Soundtrax Vol 2

CD 10 € 15 ONLINE
11 € 10 15. TCM/STARDUST

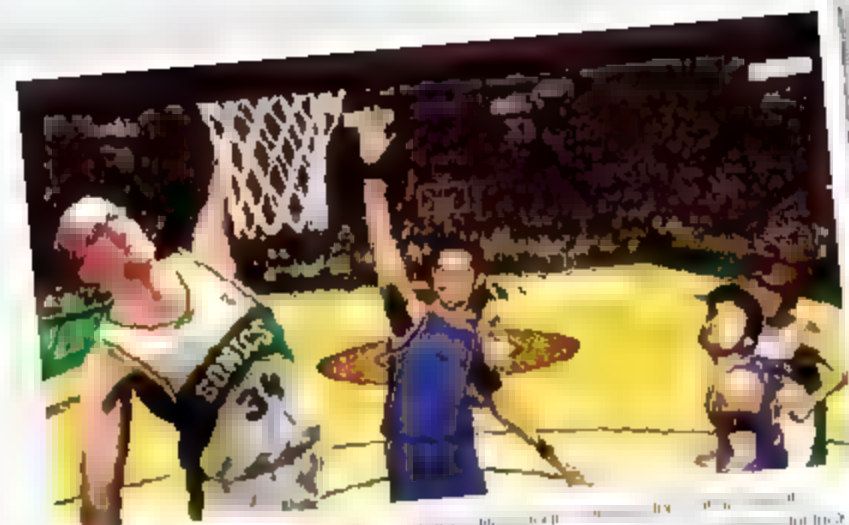
A Electronic Arts volta a editar músicas de alguns dos seus jogos mais famosos. A EA Soundtrax Vol 2 é um dos mais importantes da década. A banda, formada em 1997, é considerada uma das mais importantes do cenário musical britânico. O álbum é um dos mais importantes da década e é considerado um dos mais importantes do cenário musical britânico.



Mark Standley Steve Petricco Inside The Smiths

CD 10 € 15 ONLINE
11 € 10 15. TCM/STARDUST

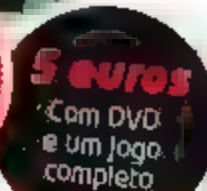
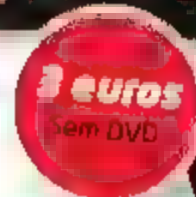
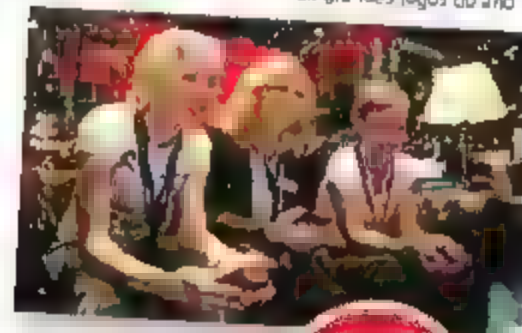
Os The Smiths são uma das bandas pop mais influentes de todos os tempos. Mas pouco se sabe sobre o que aconteceu em concreto no interior do grupo. A banda, formada em 1982, é considerada uma das mais importantes do cenário musical britânico. O álbum é um dos mais importantes da década e é considerado um dos mais importantes do cenário musical britânico.



EQUIPA ALL STAR

Leipzig Games Convention

Vamos estar na maior feira de jogos da Europa e fazer todas as novidades, explicar as estratégias das principais editoras e mostrar o interior das grandes lojas do ano.



BIOSHOCK

Pode-se o jogo mais importante do ano. O jogo de 100 horas mergulha nos detalhes de um mundo apocalíptico e oferece uma experiência de profundidade e beleza. É o jogo do ano dos subterrâneos, aqui na Hype!



Dúzenas de jogos!

Os jogos de 100 horas mergulha nos detalhes de um mundo apocalíptico e oferece uma experiência de profundidade e beleza. É o jogo do ano dos subterrâneos, aqui na Hype!

RITA ANDRADE

LEMBRA-TE DA PRIMEIRA VEZ QUE JOGASTE?
A primeira vez que joguei foi em 1991 quando parti o perna e os meus pais me ofereceram um Game Boy da Nintendo com o Tetris para eu ocupar o tempo livre que tinha sem poder andar!

COSTUMAS JOGAR EM QUE PLATAFORMAS?
Costumo jogar na PSP da Sony mas também a uso para ver os e-mails quando estou fora de Portugal e ver filmes quando estou em viagem.

COMIS OS TEUS JOGOS FAVORITOS? PORQUE!
Gosto de variar... Fórmula 1, golfe, wrestling,
SOCOM, todos os de estratégia... Tantos!

COMO FAZER PARA DECIDIR O QUE JOGAR?
LES SOBRE DETERMINADO JOGO ANTES DE
COMPRAR, SÃO RECOMENDAÇÕES DE AMIGOS,
OU GOSTAS DE SÉRIAS SURPREENDIDAS?

Sou muito eclética no gosto por jogos... O
último pelo qual me viciou "à sério" foi o
Everybody's Golf... Quando já tinha um score
muito elevado comecel mesmo a jogar golfe,
com muito pior score! :) Obviamente que
antes de comprar um jogo me informo sobre o
mesmo, mas penso que o melhor estratégia é
estar atento as revistas da área e à imprensa,
em geral.

ACHAS QUE HA HERIDAS NOS VIREBAGOS?
Espero que SÍ!

QUE TIPO DE JOGADORÁS DIZER QUE ÉS COMPETITIVO OU MAIS RELAXADO?
 Com o tempo aprende a relaxar!

MUITOS DEFENDEM QUE OS VIDEOGAMES INCITAM A VIOLENCIA. TEM RECONTADO ALGUNS JOGOS MAIS VIOLENTOS SEREM BASTANTES DE CERTOS PAISES. O QUE PODEMOS DESTA SITUAÇÃO?

A classificação dos jogos é muito clara. Se é para maior de 16 anos e uma criança de 7 o jogar acredito que possa ter um efeito prejudicial para a sanidade da criança... No entanto, quando a classificação é respeitada, penso que a violência dos jogos pode até ser uma forma de expormos o nosso lado mais rebelde sem magoar ninguém! :)

**COSTUMAS USAR A SUA PSP PARA ALGO DE SEM
SUGERIR, VEZ TE RECONTAR ALGO INUALGAR,
COMO SERES DESAFIADA POR UM ESTIMULO
PARA UMA PARTIDA A DOL?**



Crash é uma secção que se pretende bem-disposta. O objectivo é brincar com gaffes alheias (e próprias, pois no melhor pono cal a nódoa), rir de imagens divertidas, bugs bizarros e frases disparatadas. Os leitores também podem participar! As contribuições devem ser enviadas por e-mail para leitoreshype@mygames.pt. O subjecto do e-mail deve ser "Crash".

LOADING...

© Nuno Sarabando & João Brandão



QUE TIPO DE JOGADORES SÃO?

Qual destas acções gostarias que fosse possível executar em Grand Theft Auto 4?

- A - Roubar o Ferrari do peneiro do John Romero e atropelá-lo com ele
- B - Atacar a sede da Capcom por ter fechado a Clover Studios
- C - Contribuir para um fundo da Unicef

O The Sims é...

- A - Um jogo para meninas ou para rapazes sexualmente confusos
- B - Um jogo revolucionário do génio Will Wright
- C - Quero uma expansão com mais roupas para os meus Sims!

Qual a tua actividade favorita em World Of Warcraft?

- A - Imitar os outros fazendo-me passar por coreano. E além disso passar o tempo todo nos mesmos sítios a matar os mesmos monstros para conseguir o famoso medalhão negro dos cavaleiros sangüinários, que cai uma em cada 5.000.000 e que é essencial para contruir a grande espada dos guerreiros medíocres.

B - Cumprir todas as demandas, ler os quests até ao fim e pescar

C - Conhecer pessoas interessantes de todo o mundo enquanto participo em aventuras neste extraordinário mundo no qual até é fácil de navegar

A frase "Aquele parte, no deserto de Rabanastre, quando tens de matar aquele cacto gozão? Mandar-lhe Fira não vale a pena porque ele resiste. E mesmo que nessa altura já tivesses apanhado o esper Bellas não te valia de muito porque ele também só faz dano de fogo. O melhor mesmo é espancar o sacana do cacto em corpo-a-corpo" diz-te alguma coisa?

- A - Então não? Eu chorei no Final Fantasy 7, pã!
- B - É do Final Fantasy 12, um dos melhores da série.
- C - Rabanastre? RABANASTRE?

Se te marcam um penalti no PES:

- A - Grito, mando o comando à TV e digo palavras.
- B - Fico chateado mas tento virar o resultado
- C - O penalti era justo, eu fiz falta... sem querer.

Guybrush Threepwood é:

A - Uma personagem genial da série Monkey Island cuja voz é interpretada pelo actor Dominic Armato e cujo primeiro nome foi inspirado na ferramenta usada para o criar.

- B - O meu herói de um jogo de aventura clássico
- C - Uma espécie de trepadeira?

Quanto tempo passas a jogar por dia?

A - Agora não posso responder, tou a desblindar axiomas do Gears Of War à 48 horas seguidas. Taul! You've been pwned!

B - Um ou cinco ou seis horas, mas sem perturbar a minha vida social e os estudos

C - O quê, e acordar daqui a quarenta anos, olhar à volta e perceber que não fiz nada de concreto nesta vida? Não amigo, nesse barco não me apanham vocês.

Se obtiveram um maior número de respostas A, então são um "Jogador Hardcore".

Se obtiveram um maior número de respostas B, então são um "Jogador Calmo e Controlado".

Se obtiveram um maior número de respostas C, então são um "Jogador Casual. Um menino. Ou menina".

Jogador Hardcore: És um jogador hardcore. Conduzir um carro em Burnout torna-te um demen-

te assassino ao volante e não consegues distinguir entre a gestão da Câmara Municipal de Lisboa e uma partida sem salvação de SimCity. O teu herói é o Postal Dude. Como fanboy que és, detestas toda a gente que goste de uma plataforma diferente da tua e odeias jogos que vendam mais de um milhão de cópias (a não ser que gostes dele), assim como o The Sims. O único contacto com raparigas a sério é em partidas Deathmatch de Quake... 2.

Jogador Calmo e Controlado: Preferes jogos divertidos a jogos competitivos. Sabes perfeitamente gerir o teu tempo: gostas muito de jogar, mas sem descuidar a família, os amigos e a tua cara-metade. Interessam-te os jogos, não a plataforma onde os jogas. Tens Lara Croft como referência. Irrita-te que os jogos violentos dêem mau nome a jogadores ponderados como tu. És um bocadinho aborrecido.

Jogador Casual. Um menino. Ou menina: Limitas-te a jogar um Solitaire de quando em vez - porque mal consegues articular os dedos num gamepad - e The Sims é tudo o que um jogo poderá almejar ser. O teu herói é Spyro. Não entras em guerras de consolas porque pensas que todas as consolas são a PlayStation. Em conversas com amigos nem admities que jogas nos tempos livres, por vergonha.

SABEMOS QUE JOGAMOS DEMASTADO QUANDO...

Vamos almoçar a um restaurante e instintivamente pedimos uma garrafa de vinho "EA".

AS SAUDADES QUE EU JÁ TINHA



Mario Party (1998, Nintendo 64)



Mario Party 8 (2007, Wii)

RESPOSTAS AOS POP QUIZ

Horry Potter e a Ordem da Fénix (pág. 74)

Pergunta 1: Rubeus

Pergunta 2: Cão

Overlord (pág. 78)

Pergunta 1: Rhianna Pratchett



Nunca se sabe o amanhã

Estou em Los Angeles a tentar extinguir um pequeno lampejo de aversão moral pessoal com uma onda de Vodkas com Cola. Apesar da situação e das emoções que sinto neste momento não serem normais em mim, estão longe de serem improcedentes. Normalmente, vivo num glorioso cubículo com dois gatos e dois humanos, na fronteira de um parque temático para fãs de literatura Vitoriana. De vez em quando, vou em viagens para a imprensa e dou por mim em lugares como este: um bar de piscina onde executivos cinquentões da indústria musical tentam engatar miúdas parecidas com a Paris Hilton, com substâncias que miúdas parecidas com a Paris Hilton gostem de ser seduzidas no momento. Embora esta cena não seja a "minha" cena e o consumo conspícuo seja a causa da minha autocomiseração, a excitação temporária de estar com um bando de gajos pálidos e magricelas no coração da cidade sem coração é deliciosa.

Perdoem-me mas tenho de vos confessar: sou um jornalista de jogos. Inglês - daí a referência ao adjetivo "magricelas" (os jornalistas norte-americanos, estou sempre disponível a comprometer-me com um cliché, tendem para o "gordinho"). Isso é o que faço. Vou a lugares - seja a nível corpóreo (visitando os produtores) ou virtual (as paisagens conceptuais dos jogos em si) - e depois conto às pessoas como são. Formo uma opinião e conto aos outros. Eu conto às pessoas como o Futuro vai ser.

A razão pela qual sou arrastado para os bares de hotel, como este, é porque tenho leitores que realmente me ouvem a dissertar (dos quais você agora é um membro: bem-vindo! Sinceramente, eu deixarei de ser um sacana pomposo já já. Bem... provavelmente. Talvez na próxima revista). As empresas querem mostrar o que têm, de forma a convencerem-me que possuem o Futuro dos jogos, por esse motivo digo às outras pessoas exactamente isso. Esta semana, dizem-me que o Futuro é a Electronic Arts.

Electronic Arts é o Golias da indústria de videogames. Conseguiram criar ódios de es-

timação entre uma certa raça de jogadores hardcore, principalmente por terem a audácia de serem bem-sucedidos e por conseguirem fazer campanhas de marketing dos seus jogos com sucesso, depois venderem *updates* anuais (que, claro, ninguém vos obriga a comprar). Se olharmos imparcialmente, lançaram tantos jogos inovadores, importantes e brilhantes como qualquer outro - raios! provavelmente incluindo a Nintendo. Mas o passado é irrelevante aqui - nós estamos a falar do Futuro. A Electronic Arts tem o Futuro? Mostraram uma selecção dos seus grandes jogos que se aproximam, desde a inovação do jogo cooperativo em **Army of Two**, até às corridas caóticas de próxima geração em **Burnout Paradise**. Há ali coisas boas. Estou ansioso por jogá-las.

Mas o que é realmente interessante nesta visão do Futuro é aquilo que ela não conta. Isto é, todos os anos organizam um evento, como este, e o ano passado... bem, a visão deles do Futuro estava errada. O ano passado, o apoio à Wii era mínimo. Este ano, foi muito superior. Porquê? Porque a Wii ousou, assim como a EA, ser "incrivelmente bem-sucedida como o caraças". Previram o Futuro. Aí a Wii seria um *player* menor e com quem não valeria a pena gastar o seu tempo. Não só porque acreditavam que a Wii iria vender pouco - o que faz lembrar os problemas que a Nintendo teve em encontrar parceiros que a apoiassem -, mas basicamente era porque não valia a pena desperdiçar tempo. E não foram os únicos a cometerem esse erro. O sucesso da Wii fez com que algumas pessoas afirmassem entredentes que nela não existem exactamente grandes jogos. E isso é porque nenhum cabrão (ou melhor, não houve cabrões suficientes) desenvolveu grandes jogos para o sistema.

Há inúmeras razões para gostar da Wii. Conseguiu reinventar o espaço lúdico e afastar-se dos ideias feitas à volta do jogo como nenhuma outra consola desde que... bem, desde que as consolas foram inventadas. Mas o motivo pelo qual gosto da Wii é porque conseguiu fazer com que toda a Indústria errasse o Futuro.

A indústria está cheia de profetas. A audiência dos jogos deixa-se levar por estas visões, sendo um bom exemplo as últimas três gerações de hardware que não passaram de passos paralelos de um caminho evolutivo predefinido. Têm havido mudanças, claro - Internet, HDTV, o que seja - mas não passam de roupagem, comparadas com os preceitos fundamentais daquilo que o jogo é na verdade. Algumas pessoas andam a lamuriar-se sobre estas limitações, mas algumas vozes calam-nas. Não se consegue lutar contra O Futuro.

O que o sucesso da Wii demonstra é que O Futuro está por ser escrito.

Como já tinha dito, o meu trabalho é contar às pessoas o que será o Futuro dos jogos. Não acredito que consiga fazer o trabalho. Não acredito que eu "quero" acreditar que possa fazer o meu trabalho. Eu quero acreditar que o Futuro dos jogos será tão caótico, tão abrangente, tão cheio de maravilhas e de coisas terríveis que nem consigo imaginar conseguir prevêê-las, porque até chegar ao pé delas não faria a mínima ideia como elas poderiam ser.

O maravilhoso. O terrível. O "inconcebível". Os temas desta coluna de opinião serão estes. Os aspectos do jogo que não serão falados em bares de piscina, em Los Angeles;

As empresas querem mostrar o que têm de forma a convencerem-me que possuem o Futuro dos jogos, por esse motivo digo às outras pessoas exactamente isso. Esta semana, dizem-me que o Futuro é a Electronic Arts.

que não terão orçamentos para marketing comparáveis com o Produto Interno Bruto de pequenos países; de que nunca se ouvirão falar em mais lado algum.

A maioria deles irá a lado nenhum, curiosidades ou becos sem saída evolucionários reunidos para a vossa diversão. Alguns até poderão ser o Futuro.

Nunca os descartem. Ninguém sabe. Nunca alguém saberá.



KIERON GILLEN

Kieron Gillen escreve sobre videogames há mais de uma década.

Ainda não encontraram forma de o parar, mas a Ciência persiste.

Escreveu para quase todas as revistas da imprensa especializada, assim como para o jornal Guardian e a bíblia tecnológica, a Wired.

Foi responsável por cunhar a frase "New Games Journalism" que, esperançosamente, vocês i) desconhecem ou ii) não vos criou grandes ressentimentos.

Vive em Bath, Inglaterra. "Vive" é uma descrição generosa.

Os jogos serão sempre um passatempo nicho?

Apercebi-me recentemente que passei a última década a escrever sobre videojogos, o que na verdade representa apenas um terço do número de anos que passei a jogá-los. Nesse período de tempo, vi naturalmente este *medium* crescer das suas origens quadradas até aos dias em alta definição das produções actuais.

E durante essa evolução, sempre acreditei que a indústria tem crescido sustentada em outras, mais estabelecidas, formas de entretenimento como o cinema e a música. Vi os videojogos desenvolverem-se a partir de algo com o qual só rapazes nos seus quartos se envolviam até algo de que homens e mulheres, dos 5 aos 50 anos, gozam na sua sala de estar.

Em anos recentes, a genuína penetração no mainstream estava subitamente a tornar-se uma probabilidade muito real. Os videojogos tinham aparentemente ultrapassado a sua fase "rock 'n roll" e por fim ganhavam aceitação universal de todos os cantos da sociedade (bom, da maior parte, pelo menos).

Pelo menos era o que eu pensava.

A proibição, pela British Board of Film Classification (que também certifica videojogos), do lançamento de **Manhunt 2**, da Rockstar, no Reino Unido, é uma evidência de que estamos muito, muito longe desse ideal de sonho. A brutal realidade, como a do jogo da Rockstar, é muito mais sombria.

Mas se pensam que me vou lançar num ataque à BBFC ou aos jornais tablóides que aproveitam cada oportunidade para selvaticamente denegrirem os videojogos, ou os comentadores sociais que criticam cegamente este *medium* sem conhecimento de causa ou informação rigorosa à sua disposição, en-

tão preparem-se para uma surpresa.

O meu ataque é na verdade à comunidade de videojogos, na qual também incluo tanto os estúdios como as editoras. Claramente estou a falar em termos gerais, mas dado o esmagador apoio a **Manhunt 2** que tenho lido em fóruns e na imprensa especializada, eu assumo que o meu ponto de vista não é representativo, injustamente.

Em essência, então, fiquei amargamente desapontado com a agitação que o banir de **Manhunt 2** causou junto dos jogadores. Claramente há dúvidas muito sérias sobre a capacidade da BBFC para banir o que quer que seja (jogos ou filmes), que nos poderiam conduzir a uma discussão muito diferente. Mas as queixas dos jogadores quanto à violação das suas liberdades civis ou quanto ao ressentimento pelo facto de não lhes terem dado a opção de escolher por

talvez, o seu conteúdo pode ser um passo demasiado longe para o nosso *medium*, em vez de imediatamente (como é típico) ficarem à defesa sobre o quão os videojogos são injustamente tratados, então não podemos ter esperanças de alguma vez chegar a um ponto em que os videojogos são considerados reinos sociais mais largos como sendo merecedores do seu lugar junto de outras formas de entretenimento.

Talvez tão significativo, se nos tornámos tão dessensibilizados pela violência que nos tornámos incapazes de olhar para **Manhunt 2** objectivamente e perguntar a nós mesmos se serrar a cabeça de um homem movendo o controlo remoto da Wii para a frente e para trás é o tipo de entretenimento de que devamos tirar prazer ou, no mínimo, ter a capacidade de aceitar que os não jogadores se

As queixas dos jogadores quanto à violação das suas liberdades civis ou quanto ao ressentimento pelo facto de não lhes terem dado a opção de jogar Manhunt 2 demonstraram o quão deprimentemente pequenos se tornaram os videojogos.

si mesmos se jogariam ou não a última criação controversa da Rockstar demonstraram, julgo eu, o quão deprimentemente pequenos se tornaram os videojogos.

Esqueçam os gráficos bonitinhos e o som Surround – a verdade é que não estamos melhor do que quando matávamos aliens em **Space Invaders**. De facto, é provável que estejamos em pior posição. Porque se, enquanto comunidade, ninguém está preparado para olhar para **Manhunt 2** e perceber que talvez, apenas

sintam compreensivelmente chocados pelos eventos francamente horríficos do jogo, então ficaremos para sempre presos à imagem de que os jogos não fazem mais nada que não alimentar os patéticos, imaturos e agressivos instintos de rapazes de 15 anos.

E não sei quanto a vocês, mas esse é um rótulo que passei os últimos 10 anos a tentar erradicar, porque acredito que este *medium* é capaz de oferecer – e merecer – muito, muito mais.



JOÃO DINIZ
SANCHES

Originário de Coimbra, João Diniz Sanches começou a jogar em 1970 e ainda não se aborreceu.

Tendo vivido no Reino Unido nos últimos 20 anos, fez bluff ao longo do seu percurso universitário até infiltrar-se na revista de referência mundial *Edge* quando ninguém olhava. Chegou a director.

Saiu ao fim de sete anos e desde então tem impedido o banco de apropriar-se da sua casa recorrendo à escrita sobre videojogos como forma de ganhar a vida.